www.game-exe.ru

game .exe

ГЕЙМ .ЭКЗЭ

#12 2004

game.exe #12'2004 (113)

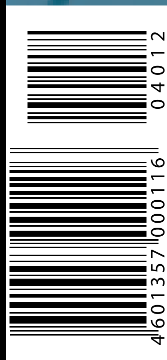
«Перл-Харбор» ● Tony Hawk's Underground 2 ● Evil Genius ● Men of Valor ● Prince of Persia: Warrior Within



— Перебью как собак, — сказал Румата страшным голосом.

Стр. 39–72

Роман с литературой



C&C Computer Publishing Ltd.

www.game-exe.ru

game.exe

ГЕЙМ.ЭКЗЕ

#12 2004

game.exe #12'2004(113)

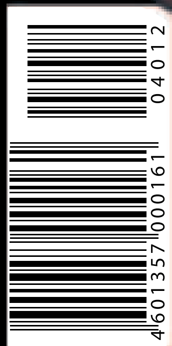
«Перл-Харбор» ● Tony Hawk's Underground 2 ● Evil Genius ● Men of Valor ● Prince of Persia: Warrior Within



Завулон протянул ко мне руку — та рывками удлинялась, приобретая все новые и новые суставы.

стр. 39–72

Роман с литературой



C&C Computer Publishing Ltd.

post@game-exe.ru

<Sergey McAroff>

crow666@bk.ru



Здравствуйте, дорогая редакция!

Ну что вы все так на него набросились, а? Отличная ведь игра: экшен в избытке, хоррор на месте, даже головной мозг кое-где можно подключать. Впрочем, на месте Кармака я не стал бы позиционировать данный продукт как DOOM 3. Да, легенда, брэнд, раскрученный тайтл, но ведь делают же люди новые проекты с нуля — и ничего, получается. Тот же Far Cry взять. Экое чудо — немецкие турки сработали приличный шутер на зависть всем. Если бы еще этих турков не потянуло так активно в подземелья, все выглядело бы гораздо лучше, ведь ООП — главный козырь их движка. На них и надо было ставить акцент. А в подземельях правит бал DOOM 3, это его стихия. И все же DOOM 3 совсем не ТОТ САМЫЙ DOOM: лишь под конец (в Аду) он сбрасывает с себя личину киберпанк-боевика и предстает во всей своей оккультно-сюрреалистической красе. Как ни странно, но в Аду гораздо менее страшно, чем на гибнущей клаустрофобичной марсианской базе — потому что здесь мы уже были, это нам знакомо... К сожалению, этот эпизод невелик. Поэтому и пиарить его следовало немного под другим углом...

Самые стойкие ассоциации у меня возникли с System Shock 2. Местами просто дежавю. И палитра, и зомби, и гаечные ключи, и ПДА, и стилистика — все «отдает» System Shock 2. Признайтесь, товарищ Кармак, вы ведь эту игру тоже очень лю? В силу чего страшно хочется попросить парней из id взяться и соорудить на своем волшебном моторе третью часть System Shock. Фактически и менять ничего не нужно, кроме облика зверья и «стволов». Настрогать хитрых до прохождения уровней, сюжет поприличнее (в духе первого SS), да не забыть об РПГ-составляющей, — на мой взгляд, до того, что было в первом SS, не дотягивает ни один из вышедших проектов. Ближе всех к яблоне упал Deus Ex. Но... хоть рука мастера и узнается, ролевую часть все же изрядно почикатилили: оружие перестало ломаться, импланты оперативно меняться, взлом систем не то что урostили — над ним вообще надругались, сделав чертов plug & play (для тугих на мозг янки?). Да, не спрашивайте, System Shock 2 — это любовь на всю жизнь, это ИГРА. Ау, Looking Glass! Вы, гении! Вернитесь...

А еще он на Half-Life похож: съешь его — и подрастешь! Скрипты, профессура с испуганными лицами, телепортирующиеся монстры, стационарные аптечки на стенах... Благо хоть костюм говорящий на нашего парня не надели! Вот тогда я бы и обиделся, несмотря на восьмилетнее ожидание продолжения. Да, да, начиналось все с «Дума» на 486DX2-66. Никаких особенных системных требований, тем более шейдеров (свят, свят!). Слезы, конечно, но именно ТАМ НАСТОЯЩИЙ «ДУМ» И ЖИЛ. С тех самых пор ждал я настоящего сиквела настоящей легенды. Старик ПэЖэ меня поймет...

Кстати, куда вы подевали Зубра-с-Шотганом? Славный человечище! Верните! А то что же получается — рецензия на DOOM 3, а ПэЖэ молчит. Зато отметились те, кто к экшенам вообще никаким боком: и стратеги, и квестеры, и симуляторщики... Что, родные, захотелось прикоснуться к легенде, да? Как же мы вас понимаем! DOOM 3 — произведение актуального искусства, и оценить его может (да что там — должен) любой уважающий себя человек. Но чтобы вот так — изнасиловать шедевр, пустить искусство по кругу — этого я никак от вас не ожидал. Нельзя так, некрасиво. «Дум» и ПэЖэ — они как Маркс и Энгельс, неразрывны абсолютно.

Журнал, простите, засран одами стратегиям. Что ни RTS — то «Ваш выбор». Что ни номер — то RTS в почете. Сколько можно, дорогие товарищи?! Неужели вы ставите несчастный (посмотрите правде в глаза), скучный, неиграбельный «Периметр» выше «Дума»? Оглянитесь вокруг, а потом пристально вперьтесь в зеркало. Ведь так совсем можно погрязнуть в лицемерии, сбиться с пути истинного! Если г-на ОМХ «вставляют» стратегии, так что же... давайте тогда наберем новых кудесников — экспертов по копрофагам-н-стратегиям. А вместо откровений блистающего финтами пера нашего боевого товарища Коневича захлестнем страницы Единственного Галактического театром абсурда, ибо ненаглядному продолжению легенды посвятили жалких десять страничек словоблудия с последующим пролетом мимо орденов и почетных грамот, а на соседнем развороте тут же впаяли «Свой выбор» ПЕРВОЙ ПОПАВШЕЙСЯ RTS по мотивам Второй мировой! Ишь ты... даже ДВУМ стратегиям. За что, мастера культуры?! С кем же вы все-таки? Вас самих не тошнит от подобных рекбусов-с-крэксвордами?..

Но, несмотря на прямые цитаты из классиков жанра, плагиатом наш новый «Дум» все же не болеет. Великолепный образчик стиля, жуткий и агрессивный. Когда ночью в момент лобовой стычки с Ревенантом в доме вырубили свет, со мной чуть сердечный приступ не случился — от ужаса. Цепляет! Как сказал бы Трент Иванович Резнор, Perfect Drug! Поэтому не надо обижать хорошую вещь, дескать, «обманули, вместо легенды &#$% подсунули». Ничего вам не подсунули, это вы на нее не так залезли. Да, суперхита не получилось, но если посмотреть непредвзято — потрясающий по красоте и накалу шутер. Да, по атмосфере не совсем «Дум», ну и что? Вы вспомните, в какую калошу сели люди из Epic, выпустив нечто под лейблом «Unreal 2»! Вот где даже не пахло ни духом, ни атмосферой первого Unreal, более всего эта поделка походила на жуткую помесь «Стар-Трека» и «Звездного десанта». Кроме скаарджей там ничто не напоминало о славном предке...

А DOOM 3 вобрал в себя опыт шутеростроения многих лет, предоставил нашему пытливому взгляду жемчужины из лучших игр в данном и смежных жанрах. Плюс ко всему Кармак почти не задержался с релизом — только сравните с Half-Life 2 и — чур меня! — «Дюком Нюкемом Навсегда». Игры вроде DOOM 3 на вес золота, они выходят раз в пятилетку, в отличие от инкубированных WW2-бройлеров или, что еще хуже, Delta «Сказ о том, как североамериканский гринго исламских террористов победил» Force'ов...

<Dismount>

nukez@mail.ru



Я не читаю в вашем журнале ничего. Да-да, никаких туманных «тем номера», ни бестолковых, но с чувством, с толком, с расстановкой написанных рецензий... Ничего, кроме этих небольших шедевров, этих журналистских откровений, таинственно названных г о л о с а м и... Зачем все остальное? Бессмысленная трата глянцевой бумаги, которая так славно скрипит под пальцами. Если прислушаться к Голосам, можно услышать много всего. Можно уловить эмоции, проникнуться сочувствием, заглянуть назад в будущее или вперед, тоже в будущее, только чуть дальше... Голос — это зеркало, на котором губной помадой написано имя автора.

Я видел людей, которые покупают .EXE, чтобы посмотреть количество звездочек (нелепо и совсем не к месту, без них было бы гораздо лучше) напротив игры, и, вырезав эту полосочку, идут в магазин, чтобы... Ну а мы идем за Голосами. Они ползут эхом по каменному своду былого, растворяются в дым и обволакивают тебя. Ты чувствуешь спокойствие и умиротворенность. Тебя здесь нет. Ты в мире, где живут Голоса...

game.exe

C&C Computer Publishing Limited

www.computerra.ru

Номер 12 (113), декабрь 2004 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил
под названием
«Магазин игрушек/Games Magazine»

АДРЕС
115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8
Телефон: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: post@game-exe.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)
Заместитель
Александр Вершинин (versh@game-exe.ru)
Оформитель
Олег Дмитриев (olegd@game-exe.ru)

Кудесники пера
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)
Николай Третьяков (klaas@game-exe.ru)

PR
Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

DVD, CD
Александр Каныгин (alex@game-exe.ru)
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Дизайн-проект
Александр Васин (www.vasin.ru)

РЕКЛАМА
Руководитель: Светлана Карим-Зода
(svetas@computerra.ru)
Телефон: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: advert@computerra.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
ООО «КомБиПресса»
Руководитель: Варвара Калмыкова
(varvara@computerra.ru)
Тел./факс: (7095) 232-2165 (многоканал.)
E-mail: kpressa@computerra.ru

ПЕЧАТЬ
SCANWEB, Finland
Тираж 46000 экз.
Номер подписан в печать 5 ноября 2004 г.

В оформлении обложек использованы работы художников Лео Хао («Воин») и Валентина Калининского («Ты записался в Дневной Дозор?»).

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк



Игры, которых нет

ПРИДУМАЙ ИГРУ, СОТВОРИ СКРИНШОТ И ЗАРАБОТАЙ $500 НА КАРМАННЫЕ РАСХОДЫ!

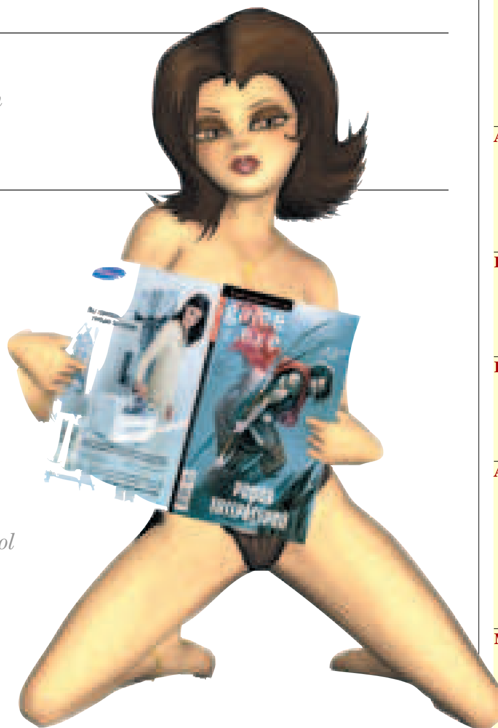
1. Придумайте компьютерную игру, которой не существует в природе.
2. Используя любые подручные средства («Фотошоп», холст-масло, 3D Studio Max, химический карандаш, пластилин и т.п.), «нарисуйте» скриншот из этой игры.
3. Кратко опишите свою игру.
4. Пришлите картинку и текст на адрес **screenshot@game-exe.ru** с пометкой «Игры, которых нет».
5. У вас есть три попытки. Это может быть серия из трех скриншотов, раскрывающих происходящее в одной игре, или три отдельные картинки из совершенно разных несуществующих игр.
6. Став победителем, получите первую премию в размере **$500**, вторую — **$300**, третью — **$200**.

Игры в номере

#12

в номере





game.exe

горбушкин гайд

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
Три вида секса (включая оральный).
★★★

«Пёрл-Харбор» (наш выбор)
Раздумывать совершенно не о чем, но учтите, что игра требует некоторых навыков пилотирования, а также обязательно нормального, нешумящего джойстика, иначе в морскую авиацию не возьмут. А ведь это едва ли не самое интересное.
★★★★½

«Порт-Рояль-2»
Почему бы и не купить? Вдруг вам впоследствии покажется, что в Pirates! мало стоградусной экономики?
★★★★

Tony Hawk's Underground 2 (наш выбор)
Вместе с этой игрой непременно купите еще и геймпад, как у PlayStation 2. А еще лучше – саму PlayStation 2. Честно.
★★★★½

Tribes: Vengeance
Целомудренный плод тесного и взаимовыгодного сотрудничества мыльного телесериала и шутерного убивала.
★★½

Restricted Area
Простовато и не без огрехов. Зато – «киберпанк про мутантов»!
★★★

«Братья Пилоты 3D: Дело об Огородных вредителях»
О, у нас есть много игрушек про Братьев Пилотов! «По следам полосатого слона», «Обратная сторона Земли», «Олимпиада...» Что? «Садовые вредители?» Никогда о такой не слышал.
★★½

Alpha Black Zero: Intrepid Protocol
Минимальные системные требования: сила воли, умение концентрироваться, железная задница. Так и напишите на коробке!
★★★½

Evil Genius
Самое надежное лекарство от бессонницы осенне-зимнего сезона-2004.
★★★

Knights of Honor («Рыцари чести»)
Спокойно, ровно. Игра для зимних каникул, если они у вас бывают.
★★★★

Atlantis Evolution
Французский Тарас Бульба убивает своего атлантического сына. Должно быть, существуют на свете причины, по которым кому-то можно посоветовать потратить деньги на эту игру, но это должен быть какой-то уникальный случай.
★

Men of Valor
Конфетный тир с инсценировкой некоторых знаменитейших киносцен.
★★★★

Xpand Rally
Неплохая игра для тех, кто только начинает, для тех, кто необременен требованиями и ожиданиями, для тех, кому нравится заучивать трассы наизусть. Особо стоит отметить возможность обработки реплеев несколькими фильтрами, радикально меняющими изображение.
★★★



Содержание .EXE DVD

Содержание .EXE CD

Игры
FlatOut
Mortyr 2: For Ever
Sonic Heroes
Medieval Conquest

Shareware-игры
Amju Super Golf 2.0
Mummy's Curse
Onslaught
Pingus



RopeMania
Taskforce: The Mutants of October Morgane
ToPas GLtris 3.71

Утилиты
Kaspersky Anti-Virus Personal 4.5.0.94
Ignition 2.9.0.49
KFK 3.7.0.27
IrfanView 3.95
Password Generator Pro 1.2

Драйверы
ATi CATALYST Drivers 4.10 для Windows 2K/XP
ATi CATALYST Drivers 4.10 для Windows 98/ME

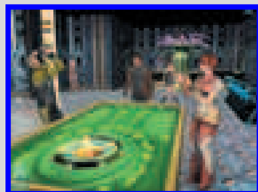
Музыка
FireStarter (избранные треки)

Wallpapers
Knights of the Old Republic 2, Prince of Persia: Warrior Within, Richard Burns Rally, Rome: Total War, The Elder Scrolls: Oblivion



.EXE-архив
Game.EXE #11'2004
(.pdf-формат)

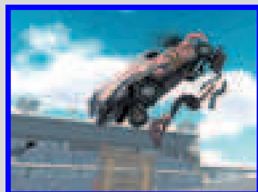
Игры
Экшены
Prince of Persia: Warrior Within
Men of Valor
«Саботаж» (Sabotain: Break the Rules)



Аркады
Knight Rider: The Game 2
Sonic Heroes

Квесты
Return to Mysterious Island
The Moment of Silence
Gooka: The Mystery of Janatris

Гонки
GTR: The Ultimate Racing Game (официальное демо)



Need For Speed: Underground 2
FlatOut

Ролевые игры
The Maximus XV Abraham Strong: Space Mercenary

Стратегии
Medieval Conquest
RollerCoaster Tycoon 3

Shareware-игры
Аркады
Cactus Bruce and the Corporate Monkeys



aXiebal 2004 1.1
Little Soldiers
Magic Pets
Mummy's Curse
Onslaught
Orbus 1.2
Pirates of Treasure Island 1.02
Sky Fire

Головоломки
BeTrapped!
Incadia 1.01



Dr. Strangemitten's Shrunken Heads 1.03
Pathogen Warrior 1.1.1
RopeMania
RubiPuzzle
ToPas GLtris 3.71
Traffic Jam Extreme

Спорт
Amju Super Golf 2.0
Gutterball



Логические игры
Once Twice Thrice 3.0
Pingus
Twin Distress 1.1.0

Стратегии
Firewall 3.21
Taskforce: The Mutants of October Morgane

Нечто!
Field 2.2

Ретро-игры
Afterburner 3D (полная игра)



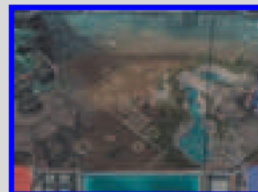
Утилиты
Антивирус
Kaspersky Anti-Virus Personal 4.5.0.94

Драйверы
nvidia nForce 5.10 WHQL для Windows XP
nvidia nForce 4.27 WHQL для Windows 2K
ATi CATALYST Drivers 4.10 для Windows 2K/XP



ATi CATALYST Drivers 4.10 для Windows 98/ME

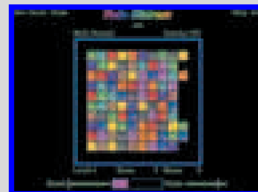
Интернет
Agnitum Outpost Firewall Pro 2.5
BWMeter 2.1.0
Lightning Download 1.6
Mozilla 1.7.3
Mozilla Firefox 1.0PR
Mozilla Thunderbird 0.8



Мультимедиа
All Converter 3.0.2
Ignition 2.9.0.49
KFK 3.7.0.27
Windows Media Player 10

Графика
IrfanView 3.95
MojoWorld 3 Pro
PicturesToExe 4.31
Wallpaper Cycler 3.0 Lite
XnView 1.74

Система
3DMark 2005
Active Keys 2.1



Password Generator Pro 1.2
ShaderMark 2.1

Патчи
FarCry v1.3
Kohan II: Kings of War v1.1.5
Richard Burns Rally v1.02
Rome: Total War v1.1
«Т-72: Балканы в огне» v1.0f



Музыка
FireStarter (саундтрек)
Forgotten Realms: Demon Stone (избранные треки)
Izmar (два альбома)

Wallpapers
Billy Blade and the Temple of Time, Call of Duty: United Offensive, Conker: Live and



Reloaded, Evil Genius, Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, Grabbed by the Ghoulies, Kameo: Elements of Power, Knights of the Old Republic 2, Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, Medal of Honor: Pacific Assault, Notorious: Die to Drive, Prince of Persia: Warrior Within, Richard Burns Rally, Rome: Total War, «Саботаж», Sabre Wulf, «Звездные волки», Street Racing Syndicate, The Elder Scrolls: Oblivion



Новости



Числа Фибоначчи

Месяц, когда в дом одновременно лезут Half-Life, WarCraft, EverQuest, Halo и Grand Theft Auto — и все с дежурными порядковыми номерами и воинственными подзаголовками, — обычно называется декабрем. Друзья, добро пожаловать в Рождество.



В одни ворота
Стратеги, ролевики, симуляторщики и кое-где уцелевшие поклонники квестов могут сразу расслабиться: для вас писем нет. Почтальон давно лежит на коврике перед дверью FPS-профсоюза, обессиленный. Пожелаем ему побольше третьяковского стоицизма на весь последующий год — обязательно пригодится.
Для затравки — давно предсказанные звездочетами события. IO Interactive в союзе с одним из крупнейших мировых производителей маргарина Eidos Interactive имеет наглость объявить Hitman 4: Blood Money. Некоторых журналистов в зале приходится немедленно госпитализировать — неподвластная контролю зевота выбивает им челюсти с положенных боженькой мест. Не обращая никакого внимания на серьезные потери в рядах, спичмейкер Янош Флоссер продолжает травмировать публику заявлениями в духе: «Усовершенствованный движок Glacier настолько хорош, что мы и сами не можем в это поверить...» И не надо, тов. Флоссер. Зачем злоупотреблять самовнушением? Помимо «изобретательных персонажей» и «хватательного нарратива» авторы клянутся поставить Лысого на рельсы хозрасчета и безжалостно подвергнуть тяготам конкурентной борьбы.
Контрольный выстрел с приветом от Eidos исполняют дымные испанские кабальерос. Если вы думаете, что четвертый Hitman лишний, то как отреагируете на Commandos того же порядка? Особенно в уникальной оболочке FPS-жанра, с тремя характерными персонажами (коммандо, снайпер, шпион) и миссиями во Франции, России и Норвегии? Шутер в сливной временной яме Второй мировой войны сродни деревенскому велосипеду: каждый житель девелоперского села успел прокатиться. Предложите нам еще раз выручить хоть одного импортного солдафона, подсобить французскому Сопротивлению или похитить немецкого генерала... Знаете, что, Eidos? Пойдемте выйдем. Да, прямо сейчас.

Не ждали
Открываются ли глаза маркетологов Ubisoft, и вовсе неизвестно. Еще до релиза своего маленького второго фронта, Brothers in Arms, французы анонсировали его продолжение под неожиданным назва-





1 Нам пришлось ждать больше десяти лет, чтобы забрать обратно свои слова об анатомическом идиотизме художников Bethesda Softworks.

2 Только под угрозой декапитации рыцарь может заставить Боливара свернуть с дороги в бурелом.

3 The Elder Scrolls IV: Oblivion (здесь и ранее). Все кошки и медведи графического фаворита EverQuest II только что сдохли от зависти.

нием Brothers in Arms 2. Они не сомневаются во всенародной любви к герою сериала сержанту Мэтту Бейкеру — и действительно, только глубокое и всепрощающее чувство должно воспрепятствовать уже сполна вкусившей Третьего рейха публике саботировать очередной визит к событиям операции «Маркет Гарден» и Курской дуги. Дата изготовления на упаковке не указана.

Мы знаем, вы не заказывали, но вот тот человек в красном «Феррари» и очках угощает. Говорит, его фамилия Кармак... Официальный аддон к DOOM 3 носит ментальное название Resurrection of Evil™, и, судя по кошмарному гитарному шансону в главном меню оригинальной игры, id Software так и не избавилась от некоторых пубертатных


3

шалостей. Замысловатый сюжет укладывается в означенные три слова: Адъ не расстается с мечтой уложить морпеха в продолговатый ящик, нам положено сопротивляться, в том числе и с помощью патентованной двустволки, сакрального предмета для многих и многих поколений. Выборка темных чуланов и обесточенных коридоров обещает подоспеть к началу следующего года.

Бесконечную последовательность аддонов к сиквелам взялся разбавить относительно свежей кровью союз ветеранов Bungie Software. Нет, не Halo. Скорее клон Armed & Dangerous. Проект с кокетливым названием Rebel Without a Pulse есмь экшен-повествование о жителе прекрасного будущего, зомби по имени Стаббс. Судя по тэглайнам («hunger for love, justice and... brains»), действие обещает быть бессовестным: зомби на тропе войны не боится подставить под пули свой подгнивший фасад, а оружием его обеспечат беззаботные сограждане, которым Стаббс с удовольствием причиняет моральный ущерб посредством вуду и запрещенных практик контроля сознания.

Парадный во многих смыслах разворот нашей колонки портит лишь беспринципная Atari: в ее бизнес-планах любопытствующие так и не обнаружили ПК-версию пресловутого блокбастера Driv3r. Поэтому в предстоящих переговорах со старичком Сантой (или его русским партнером) не забудьте, пожалуйста, замолвить словечко. Иначе, может статься, придется ставить свечку. ◘

Ремейк с чистого листа

Вы помните Black Mirror? А теплые слова Рэнди Слугански о следующей работе Unknown Identity, квесте со странным названием NiBiRu (обязательно наберите в «Гугле»!)? Game.EXE предпринял самостоятельное зондирование игры, больше похожей на первый Broken Sword, чем первый Broken Sword походил сам на себя...



Имя неизвестно

Прежде всего выяснилось, что Unknown Identity — не настоящий разработчик! Это всего лишь несколько ключевых сотрудников чешского издательского дома Future Games, скрывающихся за коллективным псевдонимом. Среди них — чудо-сценарист Зденек ХОУБ (Zdenek Houb) и чудо-продюсер Мартин МАЛИК (Martin Malik), знакомые нам по Black Mirror.

Что же представляет собой NiBiRu? О, это ремейк (впрочем, весьма условный) чешского квеста Posel Bohu (Messenger of the Gods) конца девяностых. Студент Мартин Холан, наследник (или предтеча?) Самуэля Гордона, лезет сначала в туннель под Прагой, а потом в недра пирамид майя (вы еще помните, что разработчики из Future Games просто одержимы всяческими внушающими клаустрофобию туннелями, тайными ходами и свежезасыпанными могилами?). Если в процессе он не будет уязвлен в глаз спрятанной в смотровом отверстии пикой, мы будем очень удивлены. И разочарованы.

Game.EXE: Здравствуйте, друзья!

Зденек ХОУБ: Здравствуйте. У аппарата Зденек Хоуб, текстовик-затейник на ставке у Future Games, и я по долгу службы буду перемалывать основную массу ваших вопросов.

Мартин МАЛИК: А я коммерческий директор Future Games. Буду разукрашивать ответы Зденека во все цвета радуги, попутно предоставляя жутко интересную бизнес-информацию.

.EXE: Итак, почему ремейк? По слухам, сейчас в голливудских студиях новоиспеченного сценариста первым делом проводят вдоль полок со старыми фильмами с вопросом «ну-с, и какой из них ты хочешь переделать?». Если исходить из этой формулы, ремейк — свидетельство кризиса идей. Согласны?

З.Х.: Да, кризис идей в игровой индустрии налицо. Но мы обратились к Messenger of the Gods не потому, что не могли придумать новую историю (интересных задумок — миллион!). Просто нам кажется, что у этой игры сохранился потенциал. Квест вышел только в нашей стране, на чешском языке, поэтому ничто не мешало нам сделать ремейк для поклонников адвенчур из других частей света.

М.М.: Несмотря на то что это ремейк, мы переделываем практически все: глобальные трансформации в сценарии, диалогах, графике, анимации, музыке... Игра была воссоздана с нуля, единственное, что мы сохранили, — это сюжет оригинала. Скорее даже — сюжетный посыл.

.EXE: Messenger of the Gods вполне можно сопоставить с европейскими кинохитами, которые спустя несколько лет с помпой обрабатываются «Уорнер Бразерс», обрастают звездным составом, расцветают компьютерными спецэффектами и весело выпархивают в кинозалы, растеряв при этом всякую художественность... Старый квест для вас — всего лишь литоснова, пища для каннибализации, материал, который можно беспощадно утилизировать, или же произведение искусства, атмосферу, настроение которого вы стараетесь сохранить и передать новыми средствами?

1 **Чудо-сценарист Зденек Хоуб.**

2 **NiBiRu вполне укладывается в рамки «готического приключения». Игры этого сорта все-таки помрачнее «Джонса», но повеселее первых двух «Найтов».**



1



NiBiRu: Messenger of the Gods

www.futuregames.cz/nibiru	
жанр:	Квест
платформа:	PC
дата релиза:	Декабрь 2004 г.
разработчик:	Unknown Identity
издатель:	Future Games (www.futuregames.cz)

З.Х.: Литоснова, определенно! Мы использовали старую историю, чтобы рассказать новую. Messenger of the Gods — скорее низкобюджетный триллер. NiBiRu — роскошное приключение в стиле «Индианы Джонса». Мы думаем, новое поколение игроков интересует в первую очередь не атмосфера, а захватывающий сюжет. Вот и стараемся.

Сценарист-оркестр

.EXE: Поймите нас правильно: мы не знакомы с Posel Bohu и, вполне возможно, будем без ума от NiBiRu (ибо нам очень понравился ваш мистический детектив The Black Mirror). Но нас терзает элементарное любопытство. Всегда хочется увидеть первоисточник, не правда ли? Может быть, допустимо прикладывание старой версии игры в качестве бонуса?

М.М.: Мы рассматривали эту возможность. Но есть мелкие технические неувязки. Messenger of the Gods вышел в далеком 1998-м и, понятно, не самым лучшим образом чувствует себя на современной аппаратуре под современными ОС. Достаточно сказать, что тамошний игровой движок «заточен» под MS-DOS, а поддержка Windows 98 была добавлена в самую последнюю минуту...

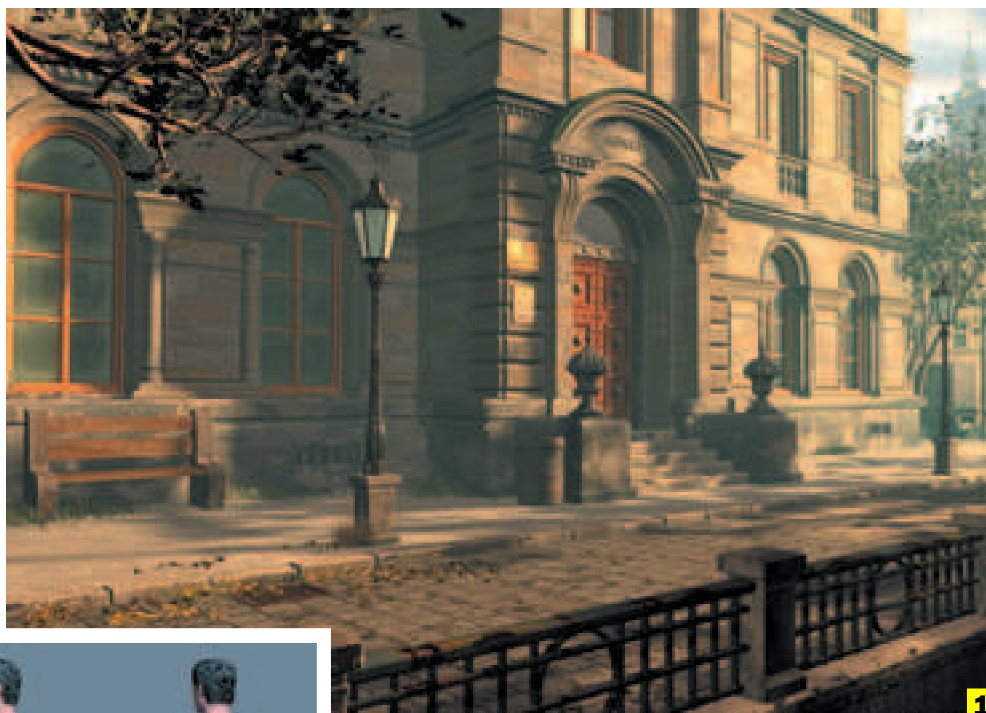
.EXE: Поменяются движок, интерфейс, диалоги... Тогда, вероятно, останется что-то от оригинальных головоломок? Не расскажете нам о процессе построения пазлов для NiBiRu? Как вы решаете, какие головоломки из Posel Bohu сохранить, а какие заменить новыми? Подвергаются ли старые пазлы модернизации?

М.М.: Некоторые пазлы мы выбросили, некоторые модифицировали, а некоторые — новенькие, с иголочки. Уровень сложности NiBiRu сопоставим с уровнем сложности Black Mirror. И чем дальше в лес, тем сложнее пазлы.

З.Х.: Сохранены или модифицированы те головоломки, которые нравятся нам даже по прошествии стольких лет, а выброшены/заменены безнадежно устаревшие. Но я уже убедился, что самое важное в квестах — не оригинальность каждой головоломки, а их тщательно отрегулированная сложность. Слишком мудреный пазл сбивает игрока с ритма, выключает из сюжета игры. Но и слишком простая загадка


2

не выход! Всегда надо искать золотую середину.
.EXE: В Black Mirror вы, Зденек, являлись одновременно композитором и сценаристом. Весьма необычное сочетание. Аналогов в игровой индустрии мы, пожалуй, не припомним (это в кино возможны Ардженто, Родригес, Карпентер...). Кто же композитор NiBiRu?
З.Х.: На мне снова не только все тексты, но и музыка со звуковыми эффектами. Но я предпочитаю об этом лишний раз не вспоминать.
.EXE: Что вы думаете об упразднении строчки «story by» в титрах громких современных фильмов? Вопрос чаще всего ставится так: или увидеть свое имя в титрах, или получить зарплату. Тенденция со временем неминуемо распространится на игры (если уже не распространилась...). Как вы считаете, кто заслуживает звания СЦЕНАРИСТА игры? Ведь в любом квесте СЦЕНАРИЙ — это главное. Так кто же должен претендовать на эту роль — автор всех диалогов? генератор оригинальной идеи? самый ценный подсказчик в команде? придумщик сюжетно обоснованных пазлов? Что будет со всеми этими людьми (не забудем также авторов сценария оригинала, раз уж речь идет о ремейке), если в титрах останется единственная позиция?
З.Х.: По хорошему сценарию не обязательно получается хорошее кино. Это справедливо и для игровой индустрии. В наше время мало качественного сценария — его легко можно нивелировать плохими диалогами или слишком сложными головоломками. Поэтому все лица, хоть как-то ответственные за конструирование сюжета адвенчуры, должны тесно сотрудничать с самого начала, с самых ранних стадий проекта. Мне кажется, в титрах всегда должны указываться все люди, приложившие руку к литоснове игры (или фильма). Иные варианты немыслимы.





1 А мы и не знали, что в Future Games умеют рисовать залитые солнцем улицы!

2 Мартин Холан, чех из Парижа, лингвист и археолог по профессии. Приятно познакомиться!

3 Конечно, без таких вот туннелей никак не обойтись. Картинка прямиком из Black Mirror.

.EXE: Картинки NiBiRu живо воскрешают в памяти Black Mirror. Иногда даже слишком живо. Понятно, что перед нами расширенная, улучшенная версия движка: 1024x768 вместо 800x600, зачатки трехмерности... Само собой, один мрачный готический квест должен в чем-то походить на другой мрачный готический квест... Но! Какие меры приняты, дабы NiBiRu выглядела самоценным продуктом, а не сиквелом Black Mirror?
M.M: Движок мы дорабатывали исходя из отзывов на Black Mirror. Обиднее всего критиковали анимацию персонажей — и мы потратили на нее огромное количество времени и денег. Результат? Думаю, что благодаря новичку в команде (а это человек, который отвечает за создание персонажей) мы превзошли сами себя. А если игнорировать отличия в движке, то основная разница между играми — в сюжете. Black Mirror — игра-хоррор, тогда как Nibiru — приключения в духе «Индианы Джонса».
.EXE: Расскажите о структуре сюжета. Итак, это не готический детектив, а готическое приключение...
M.M.: Да, нечто в духе The Broken Sword и, наверное, последнего Gabriel Knight... Вчера — Прага, завтра — пирамиды майя...
З.Х.: ...Будет заброшенный туннель времен Второй мировой, коварный враг, романтический интерес, любовный треугольник...
.EXE: Парадоксальная концовка Black Mirror в свое время наделала много шуму. Собираетесь ли вы поддерживать репутацию команды, которая в последней

главе выворачивает сознание игрока наизнанку? Другими словами, стоит ли ждать от NiBiRu парадоксальной концовки?

З.Х.: И да и нет. Не хочу выдавать секретов раньше времени, но твердо обещаю: во-первых, финал будет неожиданным, а во-вторых, главный герой на этот раз не только не умрет, но даже, может быть, и не попадет в психиатрическую лечебницу.

Новичок

.EXE: В случае с Black Mirror Unknown Identity оперативно реагировала на все претензии игроков: версия игры для Германии отличается от версии игры для Англии, которая отличается от версии игры для США, которая отличается от версии игры для Чехии и Словакии... Намерены ли вы придерживаться этой политики в отношении NiBiRu?

М.М.: При этом геймплей и сюжет не редактировались! И, да, того же курса — в части общения с игроками — мы будем придерживаться с NiBiRu. (Что же касается отличий, то все дело в том, что издатели в разных странах хотели косметических изменений — из-за «родительских рейтингов» и тому подобного).

.EXE: Говорят, вы торопитесь с релизом NiBiRu: кажется, в Европе игра должна выйти к Рождеству? И что с готовностью вашего параллельного проекта, квеста Ron Loo (о котором мы, конечно же, не прочь завести отдельный разговор)?

М.М.: Да, в Европе игра выйдет до Рождества. Мы даже собирались устроить всемирную премьеру, но у нас, как и у любого разработчика, были проблемы. Например, один из наших ведущих аниматоров был беспардонно УКРАДЕН конкурирующей конторой. Пока нашли ему замену... В этом событии, конечно, нет ничего оригинального или хотя бы необычного, но новый аниматор оказался сущим гением! И мы тут же решили перерисовать всех персонажей NiBiRu, что отняло уйму времени. Но как они теперь выглядят! Не сравнить. Ну а Ron Loo выйдет во второй половине 2005 года. Фэнтези-квест с очень сильным сюжетом...

А знаете ли вы, что Future Games занимается не только производством, но и публикацией игр? Мы издаем современные чешские и словацкие игры (по всему миру), иногда к нам приходят ребята из Польши, Венгрии... Unknown Indentity, конечно, наш флагман, но в самом скором времени мы



3



опубликуем трехмерную экшен-адвенчуру Tomb of Fulaos от чешской команды Bonez ARTZ, и эта игра ничуть не хуже Black Mirror.
.EXE: Зондируете ли вы как-то рынок? Следите ли за кошмарной ситуацией с квестами в США, помните, сколько релизов там отменили? Нам любопытна ваша позиция по этому поводу, ведь Future Games — тот самый «малоизвестный европейский разработчик», на котором сейчас и держится вся индустрия!
М.М.: Black Mirror на удивление неплохо разошелся в США (невзирая на рецензии, из которых было мучительно очевидно, что американцы ничего не понимают в квестах — отдельные индивидуумы жаловались на недостаток трехмерного экшена, представляете?!). Поэтому ответ таков: мы верим, что качественная адвенчура с интересным сюжетом найдет себя на любом рынке. Оттого, собственно, и взялись за NiBiRu.
.EXE: И снова о Black Mirror... Нас очень порадовала ненавязчивая стилизация диалогов под британский сельский детектив, картинки — под старинное потускневшее полотно, музыки — под сопровождение кладбищенского фильма. Употребимо ли слово «стилизация» по отношению к NiBiRu? Если да, то под какие именно идеалы вы «причесываете» свой новый квест? Что смотрите? что читаете? во что играете?
З.Х.: Любая качественная, на профессиональном уровне рассказанная история — в той или иной степени стилизация. С NiBiRu я опираюсь на работы Эдгара По (атмосфера!). Самые любимые фильмы — «Храброе сердце», «Чужой» и «Нечто» Джона Карпентера. Думаю, их влияние очевидно. Времени во что-то играть просто не остается, но лучшую в мире игру назову: Baldur's Gate. Из квестов нравятся The Curse of Enchantia, Monkey Island 2, Gabriel Knight 2 и Phantasmagoria. Ничего удивительного, не правда ли?
М.М.: Я же собирал для NiBiRu исторические документы (кое-что о Второй мировой, кое-что о Средневековье), с пользой для дела перечитывал Хайнлайна и Герберта. Тоже обожаю «Чужого», а еще «Дюну» Линча, «Властелина колец» и, как ни странно, Das Boot. Играть ни во что не успеваю.
.EXE: Насколько изменилась Future Games в период, прошедший со времени релиза The Black Mirror? Как бы вы охарактеризовали свое отношение к квестам как к жанру? Не задумываете ли вы экшен-игру? РПГ?
М.М.: Квестам, несомненно, нужна свежая кровь. Разработчики той же Broken Sword 3 (да простят нас поклонники) избрали, по нашему мнению, тупиковый путь. Black Mirror получил куда лучшие отзывы от игроков, чем BS3, просто потому, что был лучшим квестом. Причем не только в Чехии (где на престижном сайте Bonus Web (www.bonusweb.cz) игра объявлена «Адвенчурой года»). Мы разрабатываем новый движок, планируем кое-какие ролевые элементы и (очень осторожно!) экшен-вставки, но стараемся не повторять ошибок Revolution. Что касается чистых жанров, то наш удел — адвенчура.
.EXE: И последнее. Будет ли в NiBiRu кто-нибудь похоронен заживо?
З.Х.: Ну конечно же!

Беседу вела Маша Ариманова.

1 Да, новый моделлер Future Games, безусловно, хорош. Но кто бы мог подумать, что в Чехии практикуется злодейское похищение ведущих разработчиков!

2 В меру живая вода и открытые просторы. Работа художников NiBiRu никаких опасений не вызывает.



1



2

Кузькина мать

Ваш дорогой журнал всегда влечет к необычному, новому. Если находящаяся в разработке RTS выступает в жанре альтернативной истории, но стремится к реалистичности вкупе с освежающей, как поток альфа-частиц, новизной, — мы не можем остаться в стороне.



Оперативный поклеп
Вместе с нами отказался сиротливо курить в сторонке менеджер проекта «Карибский кризис» Сергей СИЗОВ, один из ядерных холокостеров G5 Software.

Game.EXE: Сергей, не кажется ли вам, что название «Карибский кризис» («КК») несколько дезориентирует? Ведь действие игры разворачивается уже после этого самого кризиса...
Сергей СИЗОВ: Гм... это навет! Да, игровые события происходят после обмена ядерными ударами, но это не означает, что Карибский кризис преодолен. Вовсе нет! Он всего лишь перешел в другую фазу. «Побаловавшись» с немирным атомом, стороны возвращаются к более привычным, предсказуемым видам оружия. Но использовать их они будут в новых условиях — постъядерных. Причем в нашей игре война ведется уже не за мировое господство, а за чистые ресурсы, которых осталось не так уж и много.
.EXE: И даже в разбомбленной Западной Европе?
С.С.: Да, даже там.
.EXE: Звучит резонно. Но — не убедили. Карибский кризис — реальное историческое событие, о котором известно всё; вы же работаете в ином жанре, поэтому, на наш скромный взгляд, подмена понятий здесь не совсем уместна (пример: представьте себе, что ваша игра была бы о Великой октябрьской революции. И что, вы назвали бы ее «ВОСР»? Согласны, что это НЕ название?) . Кроме того, «обмен ядерными ударами» — это уже не кризис, это Третья мировая... Хорошо. Следует ли сразу и решительно отмежевать «Карибский кризис» от всяких C&C и вообще от «легкости в мыслях»?

«Карибский кризис» (Cuban Missile Crisis)
http://games.1c.ru/cmc
жанр: Стратегия в реальном времени, походовая стратегия
платформа: PC
дата релиза: 4 квартал 2004 г.
разработчик: G5 Software (www.g5software.com)
издатель: «1С» (http://games.1c.ru)

С.С.: Несомненно. Думаю, что достоверность военной техники и наличие оперативного режима — признаки того, что «Карибский кризис» — «серьезная» стратегия. А если на пальцах, то в нашей игре нельзя будет, собрав кучу танков, победить всех врагов. Бездумно погоните войска через мост — попадете под обстрел артиллерии, которая еще и мост разрушит. Так и будете смотреть, как взрываются ваши танки, не зная, откуда прилетают снаряды. Вслепую отправите на позиции противника вертолет, он и пары метров не пролетит — вражеская ракета помешает... Иначе говоря, прежде чем штурмовать Перекоп, трижды подумайте, чем ваша атака может закончиться.

.EXE: Что же делать? Задействовать полковых штирлицев? Запускать в воздух самолеты-шпионы?

С.С.: Это будет зависеть от ситуации. Временами не обойтись и без воздушной разведки.

.EXE: Мы очень испуганы, хотя дважды контужены в Африке (Карфаген, Тобрук) и парализованы от колена и выше. Лучше расскажите об «оперативном режиме».

С.С.: Благодаря ему «Карибский кризис» станет первой игрой, комбинирующей RTS и TBS. Оперативный режим («стратегический» уровень игры) суть карта театра военных действий, на которой отмечены линия фронта, войска (обе сражающиеся стороны), стратегические объекты. Игра в нем ведется в пошаговом режиме: игрок двигает свои силы в нужном ему направлении, после чего ход переходит к противнику.

.EXE: И время в оперативном режиме течет медленно, но реально?

С.С.: Да.

Светящийся Клаузевитц

.EXE: Как сочетается заявленная возможность самостоятельно выбирать направление атаки с четырьмя кампаниями по десять миссий в каждой?

С.С.: Эта возможность касается того участка «стратегической» карты, где находится игрок. Чтобы пройти эту часть («главу»), вам необходимо выполнить сценарную миссию — она также обозначена на карте.

.EXE: Отражают ли сценарные миссии реально существующие локации (ключевые города, транспортные узлы)? У них, надо полагать, интересный рельеф, требующий особо креативного мышления?

С.С.: И да и нет. Большие города, состоящие сплошь из небоскребов, не потянет движок. Следовательно, есть определенные ограничения. Но даже здесь должен быть баланс: в игре не может быть одноэтажных городов, как нет в ней и скребущего небо Нью-Йорка...

На пути к сценарной миссии лежат различные стратегические объекты (их восемь видов), находятся соединения противника. Брать ли штурмом склады, заводы, аэродромы, радары или нет — решать игроку. Захват стратегического объекта дает определенные выгоды.


1



1 В глазах Сергея Сизова, нашего собеседника, светится память об апокалипсисе.

2 Ракеты-со-шлейфами направляются к местному супермаркету.

.EXE: Давайте не упустим возможность сказать волшебное слово «например»!

С.С.: К примеру, игрок может использовать авиацию, только если находится в зоне аэродрома, видимой в оперативном режиме. Каждый аэродром имеет свой радиус действия; если вы ведете бой за его пределами, то об авиации можно забыть. Понятное дело, вражеские авиабазы могут захватываться.

На карте, конечно же, таятся войска противника, на которые игрок будет постоянно натыкаться. Эти столкновения будут случайными, их общее количество близко к бесконечности.

.EXE: Эээ... теоретически?

С.С.: Да. Так вот, дойти до «сценарной» миссии можно любым путем, а можно захватить все объекты и разгромить все группировки противника, тем самым полностью «зачистив» карту. Выбор — великое дело.

.EXE: Это так, но нормальные герои всегда идут в обход... Контроль над разнообразными ресурсами в оперативном режиме — это для производства новой техники?

С.С.: Производить новую технику в «КК» невозможно. Игрок сможет ею овладевать или получать со склада. Для нормального функционирования техники важны определенные ресурсы (запчасти, топливо). Захват таких стратегических объектов, как склад запчастей или нефтеперерабатывающий завод, как раз и обеспечит вас всем необходимым на поле боя.

.EXE: Будет ли игрок отыгрывать военачальника и делать карьеру?

С.С.: Игроку будут присваиваться звания по мере прохождения игры. За боевые успехи положены награды: ордена, медали.

.EXE: Мы бы предпочли отпуск на родину... Вами декларировано намерение «полностью использовать возможности движка игры «Блицкриг». Это как?

С.С.: Взяв движок «Блицкрига» за техническую основу, мы позволили себе полностью сконцентрироваться на геймплее. Естественно, движок претерпел значительные изменения. Перечислять все — слишком утомительно (а мы очень, очень

деликатны. К тому же нам отчего-то обидно за авторов «мотора», которым вдруг стало модно пенять через запятую. То сборщики «Сталинграда» что-то цедят сквозь зубы, то... — **.EXE**). Лучше я назову то, что игрок увидит прежде всего: зоны заражения, влияющие на боеготовность личного состава...

.EXE: То есть в игре есть понятие «боеготовности»?

С.С.: Я бы сказал, что радиация будет влиять на каждый юнит по-разному.

...ракетное оружие...

.EXE: Системы залпового огня?

С.С.: Не совсем. ПВО, зенитно-ракетные комплексы С-125 и «Хок» и т.п. вещи. Далее. Появятся вертолеты...

.EXE: Тяжелые транспортные (в т.ч. типа «летающий вагон») для перевозки техники входят в список (или их тогда еще не было)?


2

С.С.: В те времена вертолеты не были таким уж распространенным оружием. Они только появились. Ну а «транспортник» будет, советский МИ-4. Можно сказать, единственная на тот момент действительно транспортная машина.

.EXE: Задача транспортных вертолетов — преодоление зараженных территорий?

С.С.: Над радиационными зонами способен пролетать любой вертолет. Но, конечно, транспортной машиной можно воспользоваться и для переброски пехоты через зоны заражения. Только что она там будет делать без техники?

.EXE: В число боевых вертолетов попали противотанковые?

С.С.: Вертолеты будут оснащены как управляемыми, так и неуправляемыми ракетами, с помощью которых можно бороться с наземными войсками. Правда, в 1962 году ничего подобного еще не было, но мы рассудили так: во время войн техника прогрессирует очень быстро, так почему бы инженерам времен постъядерного Карибского кризиса не изобрести ракеты «воздух-земля» чуть раньше срока?.. Но продолжим перечисление. Реализован захват техники противника...

.EXE: В ходе миссии? Сможем ли мы прихватить «конфискованное» в следующий бой? Или будет проблема с боеприпасами?

С.С.: Да, захват будет происходить во время миссий. А вот на другое задание ее взять не получится.

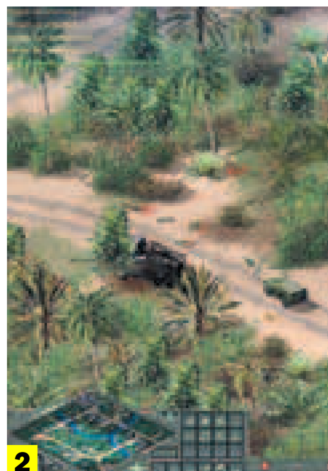
.EXE: А если взятие склада осуществлено в оперативном режиме — даст это доступ к чужой технике?

С.С.: Нет, захват возможен только на тактическом уровне.

.EXE: Закладываются ли в геймплей какие-нибудь интересные, желанные, убойные сочетания сильных сторон при комбинировании техники разных стран?

С.С.: Боюсь, что здесь все будет зависеть только от воли самого игрока. Но уверен, что такие комбинации будут «изобретены». Наконец, у нас есть скоростное минирование. Это когда какая-нибудь РСЗО (огня залповая система реактивная. — **.EXE**) вместо ракет покрывает заданный квадрат минами.

.EXE: Это реализовано как «спецспособность» или, отправляясь на дело, нужно будет прихватить особые боеприпасы (мины)?



С.С.: Это будет доступно автоматически. Не стоит усложнять игру.

.EXE: У каких еще юнитов есть «двойное (тройное и т.п.) назначение»?

С.С.: У артиллерии... Но главная особенность игры — это все-таки оперативный режим.

.EXE: Cool-cool-cool! А «ядерная зима» будет обыграна?

С.С.: «Ядерной зимы» не будет, потому что суть игры как раз заключается в стремлении выживших спастись от нее, пробираясь в пригодные для жизни районы (дальше эту тему развивать не хочу — чтобы вы не потеряли игровой интерес). Но природные явления будут: пылевые бури, дождь, снег.

.EXE: И все-таки поделитесь: будем ли мы заниматься переселением (конвоированием) гражданских шпаков в чистые районы?



С.С.: Нет. Игра все-таки «про танки и пушки», а вы предлагаете что-то совсем другое.

Tiberium fields forever

.EXE: Ведение боевых действий в страшно радиоактивной и ядовитой местности будет отличаться от обычной резни?

С.С.: Особой разницы нет, если не считать химзащиту на бойцах и тому подобное.

.EXE: Химзащита будет на бойцах постоянно или это «элемент снабжения»?

С.С.: Постоянно. Излишние функции, причем те, которые не имеют особой важности, будут только отвлекать игрока от основного занятия — войны. Также в вашем распоряжении будут войска РХБЗ (радиационной, химической и биологической защиты. — **.EXE**), с помощью которых он сможет производить разведку местности, дабы основные силы смогли пройти через зараженные участки. После обнаружения зараженной территории последняя начнет светиться. Сейчас вы скажете, что радиация не светится...

1 «Ирокезы» завершают облет концлагеря.

2 Все трупы смотрят в небо. Немигающими, естественно, глазами.

3 Зачем, зачем превращать в руины так хорошо сохранившийся район?!

4 Англоязычный альянс в действии. Внизу — два летала из RAF, вверху — одно из USAF.

.EXE: Точно не светится? Кто бы мог подумать...

С.С.: Да, это так. При создании КИ всегда приходится наступать на горло реализму. Игрок должен понимать, где есть заражение, а где нет, чтобы уберечь незащищенных людей.

.EXE: То есть химическое и радиационное заражение не различаются?

С.С.: Совершенно верно. Иначе возникают определенные сложности в реализации радиации.

.EXE: Раз есть дозиметристы, значит, есть и степень заражения (ведь сверхвысокая радиация должна вызывать сбои в работе техники)?

С.С.: Та техника, которая используется, испытывает минимальные повреждения.

.EXE: Медицинская помощь уже схватившим дозу предусмотрена?

С.С.: Нет.

.EXE: А дезактивация техники? В рамках реализма?

С.С.: Да, мы постарались сделать все как можно более реалистичней. Некоторые миссии будут построены таким образом, что пройти их, минуя радиационные зоны, просто не получится. Антураж, понимаете ли.

.EXE: Понимаем-понимаем! Другой элемент антуража — аутентичное не только по внешнему виду, но и по ТТХ вооружение. Неужели изучены даже французские, немецкие и китайские танки-пушки-пулеметы той эпохи? Оставляет ли соблюдение ТТХ шанс на баланс?

С.С.: Мы пользуемся услугами военного историка, который снабжает нас всей необходимой информацией на этот счет. Кроме того... исхожены многие музеи военной техники, что дало знания технических характеристик. Да, и советские, и американские, и французские, и немецкие танки будут соответствовать своим прототипам. Баланс выводился за счет другого. В кампаниях будет использоваться различное вооружение, а значит, решить ту или иную задачу можно лишь применяя «правильное» оружие. Вопрос в том, сможет ли игрок сделать точный выбор...

.EXE: Также говорилось о том, что Китай отличается от всех остальных сторон. Чем? Как задействуется

«человеческий ресурс» Поднебесной?
С.С.: Разговор скорее шел о том, что кампания за Китай будет не совсем обычной. Большой плюс китайцев — люди. Приведу пример. Экипаж одного из наших танков уничтожен, но сам танк в более-менее приличном состоянии. Поэтому мы, имея под рукой бойцов, могли бы вновь пустить его в дело. Но есть ли у нас лишние люди? Играя за альянс Франции и Германии, вы непременно столкнетесь с дефицитом солдат — и боевая единица будет потеряна.
.EXE: А если посадить одного водителя?
С.С.: Ничего не выйдет — экипаж есть экипаж, только полный состав...
А вот воюя Китаем вы с такими проблемами не столкнетесь. С другой стороны, у Китая есть свои минусы. К примеру, отсталая техника. Зато будут камикадзе (! — **.EXE**) — живые бомбы в гражданских авто. Так сказать, своеобразный акт возмездия.
.EXE: Возмездия за что-то сюжетное? И — разве у них было нечто подобное («камикадзе» — это ведь у соседей, островитян)? Или вы (правильно, кстати) кожей почувствовали нечеловеколюбивый китайский этнос?
С.С.: Дело не в названии, к тому же слово «камикадзе» уже довольно давно не имеет национальности. Это дикое, но действенное оружие, которое существовало всегда (и везде) и, к сожалению, будет существовать еще долго.
.EXE: А чем может похвастаться немецко-французский альянс?
С.С.: Он удивит вас своей техникой. В первую очередь благодаря французам. Не знаю почему, но они всегда пытались сотворить что-то особенное (и по виду, и по техническому оснащению). Как вам танк с пушкой сбоку?
.EXE: Это, несомненно, «Пежо-607»!.. А немцы (авторы такого безумного изделия, как сверхтяжелый танк Maus, да и артиллерийские монстры чего стоят) — они чем порадуют?


3

С.С.: Увы, у них за душой лишь старые идеи. После Второй мировой в Германии был введен запрет на производство военной техники.
.EXE: Будут ли в «КК» войска, специально предназначенные для боевых действий времен ядерной войны? Какие-нибудь нереализованные прототипы, тупиковые ветви эволюции военной техники?
С.С.: Будут. «Объект 279» — реально разрабатывавшийся танк с четырьмя гусеницами, предназначенный для преодоления зон ядерных ударов. Различные БРЭМы (боевые ремонтно-эксплуатационные машины. — **.EXE**).
.EXE: Ого!.. Кстати, ремонт реалистичен? Или все «лечится» на поле боя?
С.С.: Само собой, особо серьезные поломки требуют многоходовой починки, ремонтом в полевых условиях не отделаться.
.EXE: А дозаправка на поле боя? А перезарядка?
С.С.: Будут, будут!
Если же говорить об экзотических разновидностях техники, то все, что было удачно придумано, пошло на конвейер. Вы не увидите в игре танки с четырьмя пушками — таких не существовало. По одной простой причине: в них не было нужды.


4

Да, «тупиковые ветви эволюции» — это заманчиво. Но возникает вопрос: чем они будут полезны в реальном бою, если их дальнейшая разработка была закрыта ввиду нецелесообразности?
.EXE: Мы неточно выразились... Имелось в виду нечто уникальное, призовое. Или даже special edition (как «Королевский тигр»)...
С.С.: А вот это пожалуйста, но о подробностях промолчу. Другое дело — «Объект 279». Этот тяжелый танк счастливо нашел себя в нашей непростой ситуации.
.EXE: Жутко интересно, почему у него четыре гусеницы?
С.С.: Конструкция ходовой части делала невозможной посадку на днище, обеспечивала высокую проходимость по глубокому снегу и заболоченной местности.
.EXE: Это ходовое средство или приобретаемое (тяжким, понятно, трудом)?
С.С.: Приобретаемое.
.EXE: Существование сражающихся армий после обмена ядерными ударами заставляет предположить, что есть еще порох в атомных пороховницах. И что, в игре нет даже завалящих ядерных гранат?
С.С.: Дальнейшее использование ядерного оружия может уничтожить последние незараженные участки (Океанию, Австралию, территории в районе экватора). А это уже — конец всему живому. Поэтому все стороны конфликта (СССР, англо-американский и франко-германские альянсы, КНР) независимо друг от друга решили прижимать к ногтю тех, кто осмелится на новый ядерный удар.
.EXE: А химическое и бактериологическое оружие? Не бациллярным ли заражени-

ем территории занимаются «шпионы»?
С.С.: Ничего такого — по той же причине, что и в случае с ядерным оружием. Да и «шпионов» в игре нет. Есть диверсионные группы, решающие определенные задачи и отличающиеся от обычных отрядов подготовкой (специальной) и возможностями (куда большими). Состав диверсионной группы: командир, снайпер, гранатометчик. Правильное использование этого отряда намного облегчит прохождение миссий.
.EXE: Будут ли солдаты и танки получать «звездочки»?
С.С.: Да. Юниты будут накапливать опыт, что выражается соответствующей пиктограммой над солдатиком или танком.
.EXE: Авиация только фронтовая или стратегическая тоже?
С.С.: Стратегической нет — ее присутствие не оправдано масштабами игры на тактическом уровне. Фронтовая, разумеется, в ассортименте: истребители, бомбардировщики, штурмовики.
.EXE: А что с ПВО? Впрочем, вы уже употребляли эту аббревиатуру...
С.С.: Точно. Раз есть авиация, значит, должна быть и противовоздушная оборона. Установки будут нуждаться в постоянной перезарядке, поэтому перед переходом в тактический режим нужно будет подумать о количестве ресурсов, которые вы возьмете в бой.
.EXE: Иначе говоря, придется делать выбор между техникой, топливом и боеприпасами (то есть выбирать соотношение)? Будем покупать за очки или ограничения будут носить реалистичный характер?
С.С.: Игрок будет покупать технику за имеющиеся у него ресурсы: топливо, патроны, снаряды.

Шестиструнный самурай

.EXE: Четыре кампании будут проходиться последовательно, составляя сюжет?
С.С.: Нет, возможна любая последовательность. Тем не менее каждую из кампаний





1 Отставить бомбежку, Голубь! Цели уже поражены!

2 «Панцер» с двумя хоботками — исторический или прототип?

объединяет общая цель, чье достижение использует схожие средства.
.EXE: Никита Сергеич с метровым початком в руках. Сплавившиеся под воздействием радиации и токсинов в единый организм руководители фр.-герм. альянса де Голль и Аденауэр. Мэрилин, заменившая JFK'ю погибшую от сибирской язвы Жаклин...
С.С.: Это вы о чем?
.EXE: Это мы мечтаем о межмиссионных роликах с таким вот содержанием. Впрочем, это ведь не к вам, а к C&C...
С.С.: Вы правы. «Карибский кризис» — вполне себе реалистичная стратегия. Но ролики будут, две штуки, в начале и в конце. Последний откроется только после прохождения всех четырех кампаний. Условие жесткое, но сюжет и идея «фильма» того стоят.
.EXE: «Реальные (исторически достоверные) локации» — это как? Ведь на месте узнаваемых sites of interest, по идее, должны быть сплошные кратеры...
С.С.: А там кратеры и будут — ядерные удары пришлись по ключевым объектам, в числе которых и крупные города. Узнаваемыми будут архитектура и внешний вид строений: воюя в Европе, увидите ухоженные европейские домики; если это будет Советский Союз, вам не избежать боев в районах «хрущоб».
.EXE: Кстати, не пустили ли вы через родные просторы законсервированные на случай ядерной войны паровозы? В качестве декорации, конечно (мы слышали, что советское руководство носилось с такой задумкой).
С.С.: Нам бы ваши источники информации! Честно говоря, хотели пустить по железной дороге БТР, но передумали.
.EXE: Судьба Родины, черт дери... Кроме желания накренить тактические приемы в постъядерную сторону, не движет ли вами любовь к эпохе? Не вдохновлялись ли Чаком Берри и Бадди Холли (наряду с французским шансоном и советскими маршами)?
С.С.: Хороший вопрос. Эпоха на самом деле роскошная. Для военной стратегии интересная в первую очередь тем, что как раз на нее пришелся самый разгар гонки вооружений. Результат — бездна нового, интересного оружия. Ну а музыка и прочая атмосфера — это мелодии с вкраплениями национальных мотивов стран-участниц...
.EXE: Гимнов? Или все-таки узнаваемых вещей: «Hound Dog», «Восход над рисовым полем» и т.п.?
С.С.: Удалось обойтись без гимнических ритмов. Речь о характерных народных нотках... Плюс небанальные тексты заданий, награды за боевые успехи и т.д. и т.п.
.EXE: Большое термоядерное спасибо за сотрудничество. Удачи.

Беседу вел Николай Третьяков.

Башенно об осадном

Для журналиста нет большего счастья, чем живое человеческое общение! И какой же сочельник обойдется без встречи с закадычным другом Макрогенезисного Журнала, дизайнером на все руки Крисом Тейлором! Заботливые русские друзья вытащили стратегическо-ролевую легенду из берлоги, где мэтр как раз собирался перезимовать, и завели с ним доброжелательную беседу о неприятном!

Ласково о нежном

Тремя Лос-Анджелесами раньше мы самозабвенно объясняли главному дизайнеру Крису ТЕЙЛОРУ (Chris Taylor), что именно и почему не устраивало дорогую редакцию в опытном ролевом образце Dungeon Siege. Крис улыбался, радостно кивал и, вероятно, жалел, что Чингисхан не передушил всех болтливых славян от Камчатки до Парижа, когда у Орды была на то возможность и потенция.

В наши дни у стенда Dungeon Siege 2 (DS2) на E3 2004 разговаривать было не с кем — Тейлор благополучно сдал-забыл детище Microsoft, а последняя таких привычек, как отчитываться перед кем бы то ни было, не имеет. С тех пор журналистов Game.EXE донимали по ночам самые разнообразные вопросы: почему так уродливо, не конъюнктура ли, неужели не стыдно? Со всем наболевшим и вызревшим мы наконец обратились к альфа-самцу Gas Powered Games, который как раз пересчитывал банкноты во второй пухлой стопке справа на пятом столе.

Game.EXE: Здравствуйте, Крис! Мы не помешали?

Крис ТЕЙЛОР: Ну-у-у...

.EXE: Ваша открытость делает честь заведению. Браво.

К.Т.: Эээ...

.EXE: Вы ведь нас вспомнили?

К.Т.: Да. Невыносимые .EXE-русские. Наше вам.

.EXE: Чем занимаетесь?

К.Т.: Я по-прежнему креативный директор компании Gas Powered Games, родины Dungeon Siege 2.

.EXE: А цифра после названия, она заслужена? Мы посмотрели игру на выставке — на наш пристрастный взгляд, второй снаряд ухнул в ту же воронку, несмотря на устоявшееся выражение.

К.Т.: Вы, наверное, шутите... Dungeon Siege 2, позволю себе двусмысленность, это гораздо более глубокое погружение.

.EXE: И как же можно углубить процесс спортивного кликобоя? Клик-убил, клик-убил.

К.Т.: Мы копаем в сторону ролевых достоинств. Теперь у каждого класса — собственное деревце умений, а на сладкое припасены сверхъестественные атаки, Powers. Кроме того, мы постараемся изложить новую историю с пассионарностью, присущей хорошему барду.

Красиво о большом

.EXE: Прекрасные слова, Крис! Расскажите нам о способах сюжетного повествования поподробнее, пожалуйста.

К.Т.: Сюжет стартует вместе со вступительным роликом и бежит за игроком словно дворовая шавка, приставая на каждом шагу. История излагается устами многочисленных NPC, скриптовыми сценками и пререндеренными роликами (Все ОЧЕНЬ, ОЧЕНЬ ново... — **.EXE**). Кроме того, мы избавились от экранов подгрузки уровней: игровой мир стелется бесконечной чрезколесицей под ноги бравой команде искателей приключений — без заставок, забивок и заглушек. Единственное исключение оставлено для телепортации.

.EXE: Чистая магия. Кстати, откуда взялись роботы в первой части игры?

К.Т.: Это мой личный бзик: питаю слабость к механике. Нетрадиционный для РПГ футуристический механицизм изгнан из второй час-



1 Для журналиста нет большего счастья, чем живое человеческое общение с Крисом Тейлором, самым главным на шарике по Dungeon Siege и ее детям.



2 Скриншоты из Dungeon Siege 2, как и картины импрессионистов, надо рассматривать издалека. Отойдите... Еще дальше...

Dungeon Siege 2

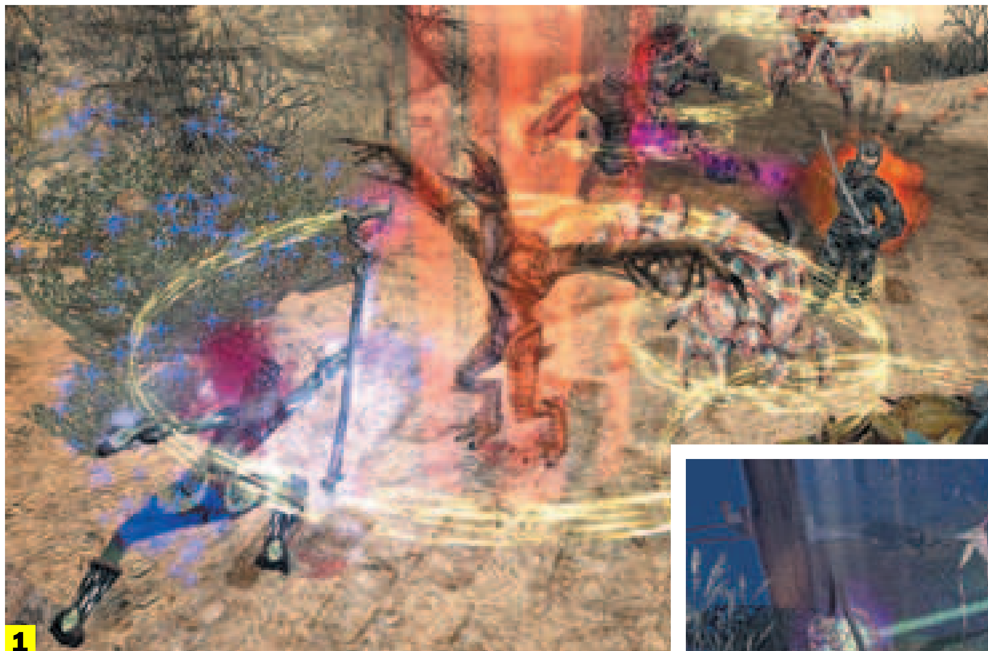
www.gaspowered.com/gs2
жанр: Action/RPG
платформа: PC
дата релиза: Зима 2005 г.
разработчики: Gas Powered Games (http://www.gaspowered.com), Microsoft Game Studios
издатель: Microsoft (www.microsoft.com/games)

ти. Теперь у нас очень политкорректное фэнтези.
.EXE: Не иначе по заказу Microsoft?
К.Т.: Без комментариев.
.EXE: Хорошо, ладно. В одной из Интернет-агиток вы окрестили новую квестовую систему Dungeon Siege модным термином «emergently interactive». Что же такого неожиданно интерактивного вы сумели нагородить?
К.Т.: В целях сохранения ажиотажного интереса к игре я не отвечу на ваш вопрос. Скажу лишь, что мы собираемся удивить привычного к action/RPG-ширпотребу пользователя.
.EXE: Ответ неудовлетворительный. Зайдем с другой стороны: правда ли, что некоторые квесты DS2 имеют несколько решений? Что за выбор вы предлагаете героям?
К.Т.: Слухи о древовидности наших квестов сильно преувеличены. У нас есть сценарий, мы его четко придерживаемся. Изменить добру со злом не удастся. Поэтому любое решение квеста не приведет к чаемому некоторыми отклонению от курса сюжетной партии.
.EXE: Иными словами, никакого негатива?
К.Т.: Именно. Наша история — о хорошистах.

Старательно о важном

.EXE: Стало быть, и здесь не соригинальничать. А ведь мы так стремимся к уникальности! В Dungeon Siege, помнится, пробовали и магом, и лучником, и воином, а все одно... Неужели и DS2 страдает той же болезнью унификации геймплея?
К.Т.: Ребята, мы стараемся. Каждому классу — по собственному дереву умений и спецприемов, причем ударение делается именно на наборе Powers!
.EXE: Тогда, будьте любезны, два слова о них.
К.Т.: Специальные, сверхмощные, потрясающие в буквальном смысле приемы даруются специалистам мордо- и спеллобоя. Когда персонаж становится искушен в деле избиения противников, когда он отвечает определенным требованиям нашей приемной комиссии, счастливчику предлагается разучить что-нибудь сногсшибательное, редко используемое, феерическое. Это фига за пазухой на самый черный день. Киндер-сюрприз для больших неприятных боссов. Пощечина от всей души. Мы постарались создать поднимающие девятый вал приемчики, их применение — неизменное полноэкранное шоу, блокбастер спецэффектов.
.EXE: А детали? Детали!..
К.Т.: Загляните на наш веб-сайт, не поленитесь. Ознакомьтесь с видеороликами.
.EXE: Очень мило с вашей стороны... Раз уж мы говорим о самостоятельности: как балансируется геймплей DS2? Можно ли пробежать игру соло? Или команда обязательна?
К.Т.: Пожалуйста, не жадничайте: очков опыта хватит на всех. Игру, конечно, можно закончить и единственным персонажем, но в этом случае вы гарантированно упустите много интересного — особенно в свете нашего предыдущего дискурса о Powers.
.EXE: Но не упускаем ли мы больше благодаря графике? Самый наболевший и вымученный вопрос: почему DS2 такая Баба-яга?
К.Т.: Нас рассудит релиз. В защиту же замечу, что Dungeon Siege 2 использует сильно модифицированный вариант графического движка игры-предшественницы. Мы с нуля переписали код для спецэффектов, привинтили свежий скриптовый язык. Вода и огонь теперь шейдерные. Уверен, оптимизированный мотор DS2 еще сможет высечь из вас искры восхищения!
.EXE: Что ж, Крис, релиз и впрямь рассудит. Спасибо за ответы, удачи!
К.Т.: И вам того же. Всех благ.

Беседу вел Александр Вершинин.





1 Одной из мини-игр в DS2 станет настоящая олимпийская эстафета. На иллюстрации вы видите момент передачи палочки.

2 Объяснить, почему эти ушастые создания мужского пола держатся за руки, Крис Т. наотрез отказался.

Голоса



маша ариманова

Конвент



Flash-квесты — сами себе медия. Немножко текста, немножко графики, немножко анимации и самая малость геймплея; флэш можно чуть-чуть читать, едва смотреть, почти-почти играть. Во время нашего последнего исследования Macromedia friendly-продукции вы, наверное, убедились, что флэш-квесты могут быть смешными, оригинальными, качественными, неожиданными... Но они всегда знают свое место.

Crimson Room или Samorost не претендовали на звание Полноценных Игр (каким бы спорным ни являлся этот термин), это онлайновые безделушки, простейшие устройства обмена «деньги — удовольствие» или, куда чаще, «удовольствие — удовольствие». Деньги: одному заплатят благодарные игроки, и он нагородит целый лабиринт разноцветных комнат, другого спонсирует появившийся как по волшебству издатель, третий получит правительственный грант, четвертый так и сгинет в неизвестности, не узнав о счастливой улыбке, которую вызвала у меня или у кого-то еще его оплетенная мультипликацией идея. Удовольствие: у флэш-игр есть одно неоспоримое достоинство: их очень легко, а значит, приятно, производить. Играть в них, конечно, приятнее, но ненамного.

Значит ли это, что флэш-квесты — тупиковая ветвь развития? Что все рассматривают их производство как безобидное хобби? Что никто не пытается раздвинуть границы формата, использовать Macromedia Flash как ступеньку, заглянуть на другую сторону?..

Пришло время рассказать вам о Pinhead Games (http://justadventure.com/IndependentDevs/PinheadGames/index.html).

Эта команда выпустила только две адвенчуры — Nick Bounty: A Case of Crabs и Brain Hotel (см. ее на .EXE DVD #10). В планах еще как минимум семь. Это первая на моей памяти творческая группа, которая рассматривает производство флэш-квестов как работу, а не развлечение, которая поставила это дело на конвейер. Она делает не флэш-квесты, а просто квесты, которые лишь случайно используют флэш-технологию. Nick Bounty далеко не идеален. Brain Hotel во многих отношениях отвратителен. Но Nick Bounty оказался едва ли не самой стилистически выдержанной и изящной бесплатной игрой всех времен и удостоился заметки в New York Times за 10 июня 2004 г. («...замечательные диалоги, черно-белая стилизация под «крутой детектив», а если некоторые головоломки не особенно логичны... что ж, мы можем сказать это и про вторую «Сибирь», в которую, заметьте, нельзя играть бесплатно в онлайновом режиме...»), а Brain Hotel играет вспышками отменной комикс-графики, забавных диалогов и взаправдашнего квестового геймплея. По отдельности они, может, и не заслуживают слишком пристального внимания, но вместе представляют собой очень любопытный феномен.

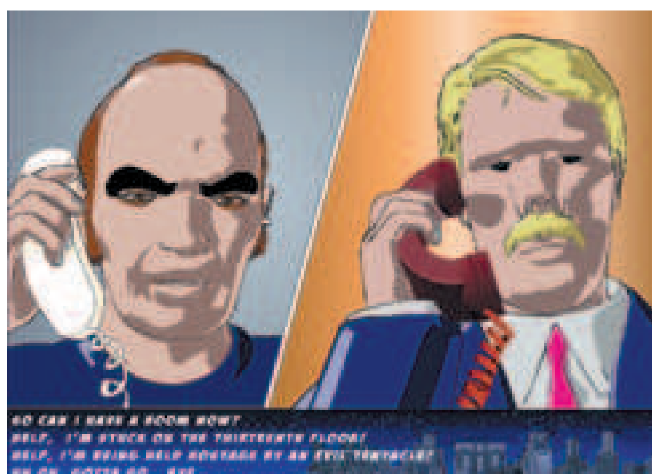
> Мрачное бухтение о том, как жена Эда уехала на пикапе Эда с лучшим другом Эда, завершается фразой «на месте моего сердца остался дымящийся радиоактивный кратер»...

Nick Bounty (www.otterarchives.com/bountygame.html) — короткая (но не немая!) черно-белая игра, более-менее отвечающая понятию современного флэш-квеста. Brain Hotel (www.otterarchives.com/brainhotel/index.html) — занимающий триумфальные 30 Мбайт продукт, который следует записывать на жесткий диск, распаковывать (не забудьте поместить файлы brainhotel.exe и bh_cutscenes.swf в одну директорию, если хотите уйти дальше гостиничного компьютера) и только потом уже использовать по назначению.

Brain Hotel — цветной, озвученный не разработчиками, в нем можно сохраняться. Прогресс очевиден. Помните, сколько лет прошло, прежде чем в квестах появилось сохранение, цвета, актерские голоса? У флэш-квестов все это тоже будет — рано или поздно. Но ведь не само же собой! Нужен был разработчик, готовый попробовать что-то новое, готовый бесплатно утруждать себя, готовый заложить новый виток спирали. Эволюция нуждалась в моторе. В лице Pinhead флэш-квесты такой мотор нашли.









▶(Здесь и далее иллюстрации из Brain Hotel.) Комиксы, конечно, не заменяют Brain Hotel cut-scenes. Но очень стараются. Кстати, я одна не вижу большого смысла в закадровом чтении комикса вслух?

▶Трагедия человека с лицом Билли Боба Торнтона и бровями Сэма Эллиота: утеря собаки и лучшего друга человека (жены) в одном флаконе.

▶В конце разговора у менеджера очень эффектно появляются глаза. Помните славные времена на векторной анимации? Почти такой же действенный примитивизм.

▶Мрачный облик Эда Арнольда приходится оживлять искусственно. Прикрепить к нему что-нибудь в лифте — чистое комедийное золото! Рону Уотту нужен редактор.

Brain Hotel сделан намеренно грубо. Тут и аляповатость картинки, и примитивизм анимации (по сравнению с BH эпизод «Сауф-Парка» покажется мультипликацией Федора Хитрука), убожество локаций, грубость и неуместность отдельных шуток... Все оглушительно кричит «ПЛОХОЙ КОМИКС!!!». Тем удивительнее, что на страницах этого комикса кипит определенная жизнь. Возможно, даже разумная.

«Если вы слышали хоть одну песню в стиле «кантри», вам знакома моя история...» Хорошо и просто. Трудно не проникнуться сюжетом, открывающимся подобным образом. Написал Brain Hotel Рон Уотт (Ron Watt), автор одного романа (Fish Tales) и серии комиксов Tales of the Odd, повествующей о городе Форт-Барр, населенном исключительно суперзлодеями. Действие BH разворачивается в одном из отелей этой замечательной точки на карте. В отеле происходит — ликуйте! — конвент суперзлодеев. Да-да, с постером доктора Зло на стенке и будочками, где унылые безумные ученые выставляют напоказ детали Звезды Смерти и чипы от суперкомпьютеров. Разумеется, в городе, жители которого поголовно владеют телепатическими способностями, за стойками баров стоят бармены-клоны, а пространственно-временные парадоксы, в ходе которых параллельные миры складываются один на другой, точно костяшки домино, не вызывают даже удивленно поднятой брови, героем может быть только абсолютно ординарный человечишко.

Помните классический скетч «Монти Пайтона» про наладчика велосипедов? У Эда Арнольда, центрального персонажа Brain Hotel, работа еще менее романтическая. Он доставляет посылки для компании «Скорая доставка посылок».

Эд — монстр Франкенштейна на минимальной зарплате. Это неуклюже несущий себя конгломерат человеческих запчастей с низким глухим голосом и именной табличкой на

груди. Неудивительно, что его все время путают с Билли Бобом Торнтоном... (В Pinhead ОЧЕНЬ любят братьев Коэнов. Собственно, по уверениям разработчиков, образ Эда им подсказал персонаж Сэма Эллиота из «Большого Лебовски».)
Эд как нельзя лучше вписывается в рубленую, неотесанную эстетику Brain Hotel. В этой странной манере (cel shading, где очень мало cel и очень много shading) можно рисовать только таких персонажей... Но зато их-то как раз можно рисовать очень и очень здорово. Да и среди грубых шуток герой (коронная фраза которого «я должен доставить эту посылку!») чувствует себя неплохо. Он просто снимает клоунский нос, стряхивает сомбреро и, стуча башмаками, бредет дальше по своим франкенштейновским делам.

Уотту лучше всего удается проекция супергеройских реалий на бытовые условия, или, может быть, бытовых условий на супергеройские реалии. Мрачное бухтение о том, как жена Эда уехала на пикапе Эда с лучшим другом Эда, завершается фразой «на месте моего сердца остался дымящийся радиоактивный кратер»... «Помогите, я застрял в лифте на тринадцатом этаже!» — пыхтит Эд в трубку. «В нашем отеле нет тринадцатого этажа!» — «Но я нахожусь в Измерении Джей!» Крупный шрифт и непременный восклицательный знак в конце каждого предложения. На таком фоне слишком очевидные цитаты из «Звездных войн», Day of the Tentacle, Monkey Island и развлечения с надувной Чудо-Женщиной можно и простить.
И не судите движок Brain Hotel слишком строго! Сколько еще вы знаете флэш-квестов с работающим 3D-фонтаном? Озвучание, между прочим, профессиональное. Актеров Рон Уотт придирчиво отбирал в процессе пятидесяти с лишним прослушиваний, причем ни одному работнику голосовых связок денег Pinhead предложить не могла. Записываться бесплатно (да еще на своем оборудовании) шли люди, прочитавшие о Nick Bounty: A Case of Crabs в New York Times (они были несколько разочарованы тем, что вместо детектива попадали в комедию о супергероях, но все равно с места в карьер соглашались). После этого Уотту и его напарнику по звуковой части Марку Дарину (Mark Darin) пришлось избавиться от стайки друзей, мечтавших «играть» в новом квесте.
В плане пазлов флэш-квесты все еще не вышли за пределы одной, пусть и довольно длинной секвенции головоломок. Эд снабжает совестливого робота (очень удобный NPC — он просто отключается, когда герой прекращает с ним говорить, не нужно тратить время и силы на анимацию) ингредиентами победы над Ботсмитом, злодеем среди мегазлодеев, решившим погубить сотни ни в чем не повинных безумных ученых. Как именно побеждают злодея при помощи батарейки, сотового телефона, микрочипа и плутония, нам так толком и не объяснят.


«На конвент суперзлодеев съезжаются одни лишь социальные неудачники, обожающие одеваться в дурацкие костюмы!» — «Как и на любой другой конвент.»


Ноющий робот. Почти гениально.

Но разве это важно? Зато сколько удовольствия мы получим, активируя систему противопожарной безопасности при помощи баллончика с дезодорантом и медвежьей шкуры... Зачем нам система противопожарной безопасности? А где еще вы возьмете батарейку? За сотовый телефон придется рассказывать анекдоты («положи эту шутку, Эд, и отойди от нее в сторону! Медленно!») и пить сладкое, за микрочип — выкуривать особо вредного мегазлодея самодельным слезоточивым газом, плутоний дадут просто так. Раз автор понимает, что в таком месте, как Форт-Барр, плутоний обязаны отдавать в руки первого встречного, с ним все в порядке. И, опять же, создается очень смешной контраст между комикс-окружением (роботы, ученые, планы мирового господства) и чисто бытовыми загадками в манере раннего Ларри Лаффера.

Рону Уотту отчаянно нужен редактор. Pinhead Games нужен человек, способный облачить трехмерный объект в нормальную текстуру. Brain Hotel нужно продолжение.
В кровожадном мире флэш-квестов успех измеряется не числом проданных копий, а числом кликов (Case of Crabs), загрузок (Brain Hotel) или же кликов и загрузок (Brain Hotel). С 1 июня по 1 августа 2004 года с Case of Crabs приключилось полмиллиона нажатий. За три недели со дня «релиза» Brain Hotel удостоился, если верить статистике Pinhead, 71303 онлайновых прохождений и 30638 загрузок.
Воодушевленные успехом (и скромными денежными дотациями через PayPal), разработчики объявили Совершенно Секретные Project-B2 (закончено на 65%) и Project-J (закончено на те же 65%). Флэш-адвенчура широкими шагами движется по направлению к пылающему горизонту (кто знает, вдруг в следующем квесте Pinhead появится... страшно говорить... не только СЮЖЕТ, но и СЦЕНАРИЙ?), а внегалактический журнал Game.EXE тем временем торжественно клянется взять у первопроходцев Рона Уотта и Марка Дарина развернутое интервью в ближайшем номере. Ибо интересно.

олег хажинский



Рекламная пауза

До недавних пор компьютерные игры были зоной, свободной от рекламы. Издатели могли позволить себе ненавязчивый product placement, пару рекламных щитов внутри, несколько ссылок на десктоп и робкое «обратите также внимание на эти замечательные игры...» после безжалостного Alt-F4. Понятно, что долго эта идиллия продолжаться не может. Крупнейшие рекламодатели мира мечтают об аудитории игроков, и они ее получат — живой или мертвой.

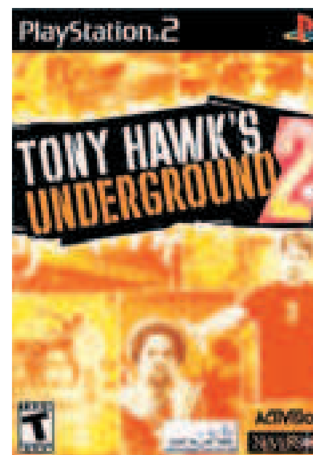
Новый масштабный проект — Massive Advertising Network (MAN), первая в мире игровая рекламная сеть. Рекламная площадка MAN — стены домов, билборды, одежда, капоты машин, экраны телевизоров, то есть все пригодные для показа рекламы и product placement предметы и поверхности в виртуальном пространстве КИ. Вместо того чтобы помещать внутри игры статичные рекламные картинки, разработчики, используя специальное ПО, монтируют на цифровых стенах рекламные щиты Massive Advertising Network. Все остальное не их забота. Через Интернет агентство получает полный контроль над сквозной рекламной кампанией внутри компьютерных игр.

Рекламодатель больше не размещает рекламу внутри одной, конкретной игры — в его распоряжении целая сеть и возможность с убийственной точностью попасть в целевую аудиторию. Хотите показывать рекламу нового средства от прыщей только в прайм-тайм с 20 до 22? Нет проблем. Интересует реклама только по воскресеньям? Пожалуйста. Исключить игры с рейтингом «M»? Поставьте галочку вот тут. Показывать рекламу сразу после победы над боссом уровня? Уже готово. Вся информация об игроках, включая возраст, место жительства, любимые жанры и даже манеру игры, стекается на центральный сервер Massive Advertising Network, позволяя компаниям в реальном времени наблюдать, как работает их реклама.

Гениальная идея — пробраться внутрь каждой запущенной на планете игры, на каждую игровую приставку и компьютер с доступом в Интернет — требует невероятной энергии для воплощения, но, кажется, Massive Incorporated (www.massiveincorporated.com) это удалось. Владельцы MAN подписали эксклюзивные соглашения с Atari, Vivendi Universal, Ubisoft и Legacy Interactive. Динамическая реклама появилась в только что вышедшем Tony Hawk's Underground 2, к которому совсем скоро присоединятся по меньшей мере пятнадцать игр. «Вместе с Massive мы используем потенциал видеоигр в качестве рекламной среды, поможем компаниям достучаться до капризной аудитории молодых потребителей и заработаем свою долю прибыли от рекламы», — убежден вице-президент Ubisoft Джей Коэн (Jay Cohen).

В 2005 году, когда в «эфир» выйдут подключенные к MAN игры от именитых издателей, Massive планирует заполучить в свои сети более трех миллионов игроков в возрасте от 18 до 34 лет. «Это больше, чем количество зрителей, хотя бы один раз посмотревших выпуск WWF's Raw Zone или державших в руках номер GQ, и это в пять раз больше, чем общее число посетителей Maxim.com в месяц!» — хвастаются идеологи Massive на своем сайте. Electronic Arts пока не спешит вклю-









▶Эта маленькая коробочка всего за $12 в месяц позволяет пропускать телевизионную рекламу одним нажатием кнопки. Обиженная реклама уходит с телевидения. Куда? Например, в игры.

▶Развлекательный портал Zango.com предлагает вам бесплатно скачать увлекательную игру, а вместе с ней — программу-шпиона, которая с потрохами сдаст вас рекламодателям.

▶Tony Hawk's Underground 2 стал первым в мире рекламоносителем Massive Advertising Network. Пятнадцать игр от Atari, Vivendi Universal и Ubisoft идут следом.

▶Новый алгоритм интеллектуальной интеграции рекламных сообщений в прямую речь персонажей позволит рекламодателям в буквальном смысле общаться с игроками на одном языке.

▶Богатые переговорами тактические симуляторы и сетевые шутеры вроде Tribes 2 и Battlefield 2 также станут отличными рекламными площадками. Везде, где игрокам есть что сказать друг другу, рекламодатели найдут, что добавить.

▶По-нашему шок — это по-нашему!

чать свои творения в новую рекламную сеть, а значит... вполне можно ждать появления EA-сети, которая позволит производителям модной одежды, MP3-плейеров и прохладительных напитков обращаться к потребителям со стен The Sims 2, Need For Speed: Underground 2, Battle for Middle Earth и Medal of Honor.

Специалисты считают рекламу внутри игр чрезвычайно эффективной: во время игры люди находятся в состоянии высокого эмоционального возбуждения и склонны с высокой степенью восприимчивости и доверия относиться к рекламным сообщениям. Логотип компании или рекламный слоган каленым железом впечатывается в распаренный адреналином мозг — ненавязчиво, между делом. То есть игрой. А если кампания пошла не так, как планировалось, все можно изменить.

Между тем логотипы на кружках и говорящие головы на рекламных щитах — это не всегда самый лучший способ донести рекламное сообщение до игрока. В реальной жизни мы привыкли на бессознательном уровне отфильтровывать рекламу — что нам мешает точно так же поступать во время игры? Вот почему психологи и специалисты по рекламе ищут новые способы воздействия на игроков. Среди прогрессивных технологий — алгоритм интеллектуальной интеграции рекламных сообщений в прямую речь персонажей. Вот как это в скором времени будет выглядеть в EverQuest 2: «О'кей, ты готов? Я атакую Капитана гоблинов, ты — Королеву. Не лезь на рожон. Кстати, «Шрек-2» вышел на DVD, отпадный мультик, советую посмотреть.» — «Готов. Между прочим, на завтрак я предпочитаю только шоколадные подушечки «Крисби» — в них совсем нет жира, а углеводов и витаминов достаточно, чтобы поддерживать меня за игрой целый день!»

Новый канал доставки рекламных сообщений будет встроен во все онлайновые РПГ, и не только. Богатые переговорами тактические симуляторы и сетевые шутеры вроде Tribes 2 и Battlefield 2 также станут отличными рекламными площадками. Везде, где игрокам есть что сказать друг другу, рекламодатели найдут, что добавить. Впрочем, почему обязательно игрокам? Некоторое время назад московская студия Snowball вполне успешно освоила технологию включения рек-

ламных сообщений в прямую речь NPC. Некогда кустарная разработка вскоре получит промышленное распространение. Представьте себе ролевую игру или адвенчуру с большим количеством диалогов. Неужели умело подобранное, интеллигентное рекламное сообщение, «ввинченное» в нужный момент главным героем, сможет разрушить атмосферу игры? Абсолютно нет. Вот представьте: «Это часы моего отца. Он носил их в заднице десять лет. Новый, сверхтонкий Swatch — теперь в стильной оранжевой гамме».

Нечто подобное планируется организовать и в одной из популярных RTS. Многие игроки жалуются на повторяющиеся «Да, сэр» и «Конечно», что приходится выслушивать от юнитов. Почему бы не использовать энергию этих маленьких бессмысленных существ в рекламных целях? Сказано — сделано. В следующий раз, выбрав рамкой группу гоблинов, вы услышите: «Сухарики «Три корочки». Захрустишь — не устоишь!». Разумеется, в разделе «опции» игрок сможет установить процент рекламных сообщений. Как показывают тесты, на каждые пять «Да, сэр» вполне допустимо один раз произнести что-нибудь вроде «Шок! Это по-нашему».

Впрочем, не все идеологи рекламного бизнеса мыслят в столь инновационном ключе. Почему бы просто не разместить рекламные споты между миссиями в популярных шутерах и RTS? Игроки все равно ждут загрузку уровня, что мешает им посмотреть заодно еще и несколько рекламных сообщений? «Генеральный спонсор миссии «Битва за Хельмову падь» в России концерн «Русьагроимпорт». Двадцать лет безупречной работы на рынке». Не думаю, что от игроков сильно убудет после такого сообщения, поэтому спонсируемые миссии — вполне живая идея. Как и спонсируемые зоны в MMORPG.

На одном из сайтов, посвященных Matrix Online, я нашел большой материал о новых рекламных технологиях компании «Кока-кола». Получив вполне положительный опыт от размещения статичной рекламы в Enter the Matrix, производитель шипучки хочет закрепиться в новой для себя среде. Уже сейчас наряду с обычными бета-тестерами в «Матрице» можно встретить спонсируемых «Кока-колой» игроков, которые одеты в костюм «стеклянная бутылка 0,33 л». Этот наряд не только выглядит эффектно, но и помогает в игре, повышая resistance против психических атак на 50% и усиливая основные характеристики персонажа. Любой игрок сможет бесплатно получить этот костюм, крикнув в эфире «Кока-кола, ты всегда со мной!». Рекламный код, заложенный в игру, тут же положит в inventory костюм-бутылку.

Как я слышал, нечто подобное будет организовано компанией Colgate в некоей игре World of WarCraft. Помимо костюма-тюбика, здесь собираются продвигать еще и «новое оружие против кариеса, бьющее точно в цель». Похоже на домыслы, но буквально вчера масса Скар, без труда сменивший одну наркотическую привязанность на другую, рассказал мне о темном эльфе с массивной зубной щеткой наперевес. Невероятно, какие причудливые формы приобретает порой реклама... Жаль, что средство для мытья унитазов «Туалетный утенок» не рекламируют среди мужчин в возрасте до 34 лет — я действительно хотел бы иметь такой армор в EverQuest 2 или Star Wars Galaxies.



Костюмы-тюбики и двуручные зубные щетки пригодятся игрокам World of WarCraft и Matrix Online в борьбе с виртуальной нечистью. Получить их просто — достаточно произнести вслух рекламный слоган.

В аналитическом докладе «Life beyond 30 second TV spot» Ларс Ричардс (Lars Richards) пишет о еще одном чрезвычайно действенном способе доставки рекламных сообщений до игроков. Представьте себе самый напряженный момент в Far Cry, DOOM 3 или Half-Life 2. Жизнь на нуле, в магазине два патрона, а из-за угла вдруг выдвигается, застилая свет, массивная туша чудовищных размеров. Экран стремительно темнеет, и в кадре появляется... жизнерадостный пивной ролик: «Жизнь хороша, когда пьешь не спеша!».

«Проведенное на игроках фокус-тестирование показало две вещи, — рассказывает товарищ Ричардс. — Во-первых, мы отметили чрезвычайную эффективность рекламного сообщения. В экстремальной ситуации игрок находится на пике своего эмоционального состояния, он в буквальном смысле как губка впитывает в себя каждый звук, каждое слово. В отличие от телепередачи, хоть и заставляющей зрителя сопереживать, но не затрагивающей его пассивной сущности, компьютерная игра превращает пользователя в активного участника, который в экстремальных ситуациях однозначно ассоциирует себя с происходящим на экране. Это абсолютно идеальный момент для рекламы. Представьте, если бы мы могли обращаться к человеку с рекламным сообщением в самые яркие моменты его жизни — первый поцелуй, поступление в колледж, рождение ребенка. Игры дают нам возможность создавать такие моменты, а игровая рекламная сеть — доставлять рекламу точно в срок и по адресу! Во-вторых, рекламная пауза в игре помогает ребятам сбросить напряжение, немного успокоиться и обдумать план дальнейших действий».

Реклама в КИ делает пока первые, робкие шаги. Игры с гордостью носят рекламные щиты — как дети, они хотят во всем походить на взрослых: телевидение и журналы. А если когда-нибудь реклама в играх начнет вызывать у меня такое же раздражение, как реклама по телевизору, я просто выдеру Ethernet-кабель из сетевой карты и... минуточку, что это?! «Massive Advertising Network: приложение Half-Life 2 выполнило недопустимую операцию и будет закрыто. Пожалуйста, восстановите Интернет-соединение для продолжения игры».

илья стремовский



Людолингва, или Do you speak Gamish?

Наш вид искусства еще не оправился от болезни всех молодых искусств. В растерянности от того, что не можем уверенно описывать происходящее в собственном медиуме, мы рефлекторно обращаемся к корням, к тем традиционным искусствам, которые в муках уже выработали свой язык. У них мы отчаянно заимствуем приемы и термины на основаниях до наивности поверхностных. Эх, ну до чего ж верно подмечено!

Эта мысль, в вольном переводе вашего покорного слуги с малознакомого ему испанского, была обнаружена в глубокой по содержанию и легчайшей по форме работе некоего Скотта Маклауда (Scott McLoud). Не бросайтесь искать его имя среди сонма успешных и не очень кудесников КИ, он адепт и теоретик другого молодого и несерьезного искусства – комиксов.

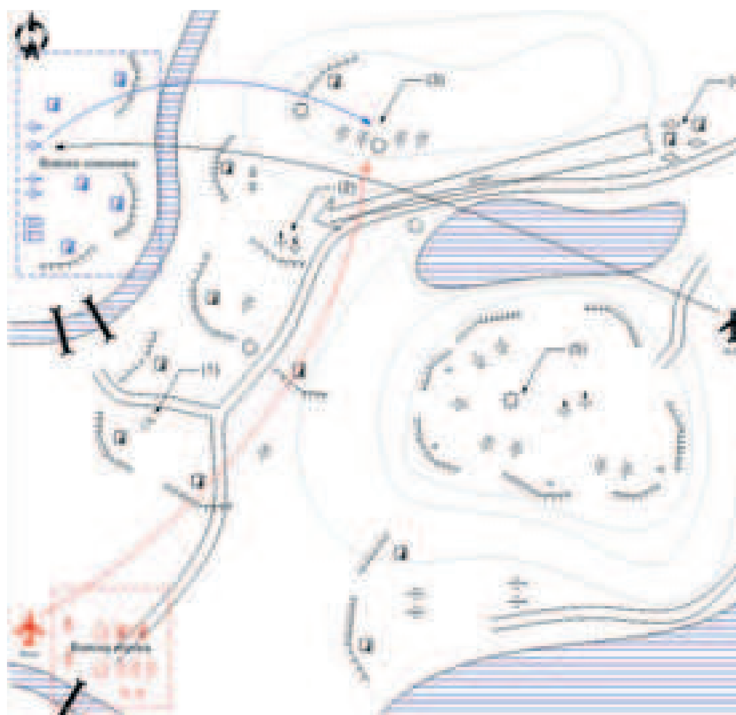
Впрочем, одновременно та же по сути идея была замечена в цитатах г-на Диснея времен становления анимации как самостоятельного вида искусства: мы заимствуем из кино, потому что в нашем медиуме присутствует последовательность образов, развернутая во времени; из театральных пьес – так как нашим творениям не чужды драматические повороты; из литературы – так как мы используем слова, организованные в текст.

Но попытки найти готовые рецепты во владениях чужих муз снова и снова разочаровывают. Неизбежно возникает понимание того, что нужно искать свой путь. Или свой язык. В «умных» терминах это называется «знаковая система», и, например, повседневный язык общения – это самая привычная для нас знаковая система. Подобно тому как отдельная народность окончательно выделяется в нечто самодостаточное одновременно с появлением своего языка, род деятельности человека становится самостоятельным, когда складывается характерная для него знаковая система. Это верно для искусства, ремесел, наук и так далее. В творческих профессиях складываются даже два языка, если быть точным. Один – собственно выразительный язык нового медиума, тот, про который говорят «язык живописи» или «язык архитектуры». Это то, с помощью чего произведение оказывает свое влияние на зрителя. Второй – производный от первого, профессиональный язык, позволяющий однозначно описывать элементы первого, быстро накапливать и передавать успешный опыт, обслуживать производственный процесс. На этом языке общаются между собой специалисты.

Поскольку КИ уже некоторое время претендуют на автономность от других сфер человеческой деятельности (по крайней мере они уже явно переросли роль раздела программирования), было бы логично ожидать существование характерного для игр языка как в первом смысле, так и во втором. Так оно и есть. И если в части выразительных средств еще происходит бурное развитие, то язык, на котором общается между собой профессиональное сообщество, уже приобрел некую стабильную форму. Этот язык вполне возможно изучать, и делать это необходимо прежде всего тем, кто хочет стать своим в среде разработчиков. Названия у языка пока нет, поэтому поспешу застолбить свои варианты: Lingua Ludi, или, на английский манер, Gamish.

Можно также говорить о том, что, когда разработчики приступают к созданию новой игры, они на общей базе языка создают свой диалект, который позволяет наиболее точно описывать то, как команда представляет себе будущее творение.

У каждого языка есть алфавит. Первые кандидаты на места в этом алфавите – все то, что может быть непосредственно зафиксировано нашими органами чувств как в ходе игры, так и вне ее: трехмерные модели, текстуры, анимации, элементы интерфейса, звуки, спецэффекты, тексты (на языке человеческом),



▶Так выглядит набросок.
▶Вот он — словарик игровых процессов. За каждой строкой кусочек удовольствия.
▶В такой форме представляются «крылатые выражения» игры.

музыка, иногда даже упаковка игры.

Таких «букв» для сколько-нибудь серьезной современной игры набирается огромное количество, и, будучи распечатанным на бумаге, букварь получился бы довольно солидным. Поскольку в нашем алфавите знаки выглядят как те реальные предметы, которые они изображают, можно сказать, что игровой алфавит иероглифичен — что-то вроде древнеегипетского. Для носителей Gamish'а такой букварь называется заимствованным из английского выражением Asset List, или список ресурсов. Важность этого документа трудно переоценить. Если в нем нет какого-то игрового элемента, то такой элемент в игру не попадет. Поэтому на практике разработчики, пользуясь тем, что Gamish — язык искусственный, создают алфавит в последнюю очередь.

Воссоздать игру по этому словарю — все равно что приготовить кулебяку по известному шуточному рецепту, предлагающему испробовать ингредиенты отдельно и подождать два часа, пока кулебяка будет готова. В конце концов, все ресурсы должны послужить тому, чтобы возник интересный игровой процесс. Для этого они должны быть определенным образом организованы: как и положено словам, по правилам складываться в осмысленные с игровой точки зрения сочетания. Языку нужен словарь.

Когда дизайнеры научились создавать первые композиции из игровых процессов, где более простые игровые действия в различных сочетаниях образовывали сложные и разнообразные конструкции, которые было уже сложно держать в голове, потребовался соответствующий «учетный» документ. Так появился геймплей-лист, в котором перечислены все возможные на протяжении игры действия игрока, как простые, так и более замысловатые, а также их распределение по времени игры, от начала до конца.

Игровые процессы — это слова игрового языка. Подобно словам языка человеческого, без них невозможно существование смысла игрового произведения — игрового процесса, служащего удовольствию пользователя. Подобно словам, игровые процессы состоят из букв, содержащихся в списке ресурсов, которые обычно демонстрируются игроку по порядку. Сначала те, что показывают исходную ситуацию; потом те интерфейсные элементы, которые помогают совершить действие; потом те, что демонстрируют пользователю ответную реакцию игры. После этого подобная структура повторяется снова и снова, с использованием тех же или других букв.

Игровые слова могут употребляться часто — это т.н. core gameplay, а могут носить, так сказать, повседневный характер — обычный игровой процесс (regular gameplay). Бывают слова, редко применяющиеся в произведении, прямо-таки уникальные. Их так и называют: unique gameplays. Бывают шуточные такие словечки, чье употребление приводит игрока в неописуемый восторг, — это т.н. wow-факторы. Воспоминания о них посещают игрока даже после окончания игры. Бывают заимствования из других диалектов — целые мини-игры, которые присутствуют на правах одного, пусть и очень цветастого, игрового процесса. Ну и, конечно, не обходится без слов служебных — интерфейсов, которые и не игра вовсе, но без них все произведение

рассыплется, как куча наборных литер по полу.
Итак, геймплей-лист – это некий словарь игрового языка, содержащий в себе лексику одного диалекта, на котором «разговаривает» одна игра. Причем в этом словаре не просто перечислены все слова и разновидности, к которой они принадлежат, но и для каждого указано, сколько раз и в каком именно абзаце оно встретится на протяжении игры.

Здесь уместно вспомнить о таком понятии мира игр, как уровень (или миссия). С точки зрения языкознания это будет уже полноценный законченный, пусть и не очень длинный текст. Например, рассказ в сборнике, новелла в цикле или просто глава романа. Он не содержит всех слов доступного диалекта, имеются связи с соседями по произведению, но его можно воспринимать отдельно. Этим и пользуются разработчики, когда создают демонстрационные уровни для еще не вышедших игр, – публика может оценить всю прелесть предлагаемого отрывка, но он не теряет притягательности в изоляции от целого произведения, да и интрига оказывается не раскрыта. Перед тем как создавать такое мини-произведение, его автор берет в руки словарик, т.е. геймплей-лист, и, тщательно выписывая буковки из ассет-листа, создает набросок будущей миссии – mission sketch. Выглядит он как рисунок или схема, с пояснениями, чтобы не забыть нужные детали при чистовой работе. Это важный инструмент на том этапе, когда игра начинает готовиться к воплощению. Применение инструментов такого рода помогает не сбиться с пути и хорошо спланировать свою работу. Кстати, о планировании...

Один из научных трактатов древности содержал утверждение, что в запертом темном шкафу, содержащем груду грязного белья или соломы, самозарождаются мыши. Современный автор мог бы написать, что в любой, даже столь несерьезной индустрии, как игровая, самозарождаются менеджеры. Так вот, любимое занятие менеджеров, как известно, и есть составление планов. Для этого им надо поделить все, что нужно сделать, на обозримые кусочки и добиться того, чтобы все необходимые для всеобщего счастья кусочки были произведены. В этом своем стремлении менеджеры постоянно находятся в поиске удачных образцов таких кусочков. И когда им это удается, они говорят, что нашли особенность игры – feature, или «фичу» (ударение на «у»). Все найденное собирается во feature list – список игровых особенностей. Это не просто словарь, а словарь крылатых слов и выражений. Следовательно, «фича» – удачный фразеологический оборот, этакий игровой афоризм, ценность которого обычно понятна не только знатокам, но и самой неискушенной публике. Этим активно пользуются маркетинговые службы, которые для каждой игры выбирают с десяток самых удачных афоризмов, красиво переводят с языка игрового на язык литературный и помещают на рекламные плакаты, баннеры и коробку с игрой. По сути сии крылатые фразы буквально продают конкретную игру, причем делают это с уникальной эффективностью и, может быть, поэтому называются unique selling points (USP).
Как и всякий афоризм, USP теряют свою новизну и привлекательность, если их употребляют на каждом углу. Поэтому от игры к игре разработчикам приходится быть на стороже и всякий раз находить все новые и новые способы выделиться. Что, безусловно, хорошо, так как двигает игровой прогресс.

	A	B	C	D	E	F	G
1	Priority	Name	Визуализация использования	Type	Version 1	Version 2	Item Description
2	4	Item1	Анимация "Есть предмет"	Item Type	1	1	Description 1
3	4	Item2	Анимация "Есть предмет"	Item Type	1	1	Description 2
4	2	Item3	Анимация "Использует Предмет"	Item Type	1	1	Description 3
5	2	Item4	Анимация "Использует Предмет"	Item Type	1	1	Description 4
6	2	Item5	Анимация "Использует Предмет"	Item Type	1	1	Description 5
7	2	Item6	Анимация "Использует Предмет"	Item Type	1	1	Description 6
8	2	Item7	Анимация "Использует Предмет"	Item Type	1	1	Description 7
9	3	Item8	Анимация "Использует Предмет"	Item Type	1	1	Description 8
10	2	Item9	Анимация "Использует Предмет"	Item Type	1	1	Description 9

Алфавит игры до последней буковки. Представленное на рисунке надо умножить сотни раз.

Таков вкратце современный язык игр и его письменность, с помощью которой разработчики фиксируют ускользающие предложения, абзацы и романы, рождающиеся в часы вдохновения. Владение этим языком открывает огромные возможности для творчества.
Незнание же этого языка вкупе с неконтролируемым творческим зудом приводит к вопиющей игровой графомании. Появляются косноязычные произведения, в которых то гласных недостаточно, то остроты затасканы, то главы перепутаны. Причем, как и в случае с литературой (той, что на человеческом языке), начинающие авторы всегда убеждены, что знают как надо – хотя бы на том основании, что весьма «наиграны». Это безусловный плюс, но, к сожалению, этого, как и в случае писательства, недостаточно.
Сегодня начинающему игропоэту необходимо учиться языку игр, если только он мечтает о собственном произведении. И если кто-то захочет связать свою профессиональную или творческую жизнь с миром игр, то ему нужно всерьез заняться изучением Gamish. Профессиональные мероприятия и сайты, спецкурсы в стенах уважаемых учебных заведений – возможности появляются каждый день. И спустя совсем немного времени, оказавшись в обществе матерых девелоперов, вы сможете уверенно понимать загадочную для посторонних тарабарщину, чувствовать свою причастность к цеху и на еще незаданный вопрос «Do you speak Gamish?» с достоинством ответите: «Не желаете ли ознакомиться с концепт-документом? Feature list все еще находится в работе, но, если вы сочтете наши стратегические цели и USP проекта совпадающими с вашими интересами, мы с удовольствием обсудим вопросы дальнейшего сотрудничества»...

александр вершинин



Четвертая мировая

Спустя восемь месяцев Game.EXE возвращается к World of WarCraft. Признающая лишь кредитные карты с американской пропиской версия игры вскоре окажется на торжище, заокеанский бета-тест официально закрыт. Мы же наслаждаемся прелестями «Европейского сообщества игроиспытателей», поскольку континентальные серверы начнут работу лишь в 2005 году.

Переход с EverQuest II (EQ2) к World of WarCraft (WOW) сродни возвращению домой из благополучных заграниц — ощущение многополюсное, незабываемое. Вместо сверкающей полиролью будущего графической благодати перед глазами пляшут такие родные, милые, угловатые и знакомые с детства таунхоллы, карикатурные кряжистые дубы и мусорные черноземные текстуры. Волшебная аура инфантильной корявости делает WOW совершенно неотразимым предметом для сострадающей русской души. Хочется расцеловать липецко-тамбовскую мордуленцию первого попавшегося орка и с размаху скушать пригоршню красноватой пыли пампасов. Родные, мы так скучали!

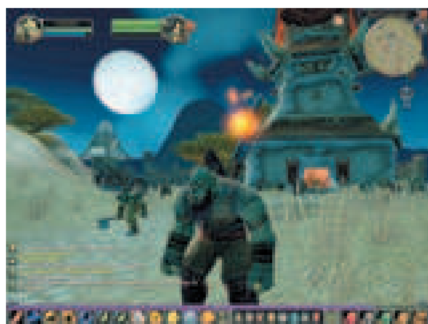
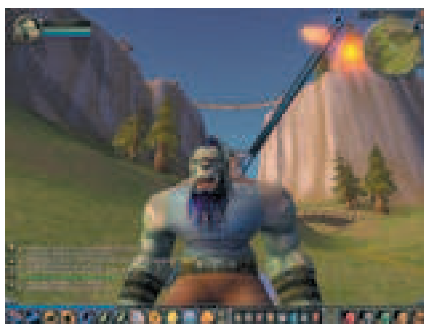
Шок-грязи и помойки отчизны — первый шаг к ассимиляции в кровных палестинах. Стартовые зоны WOW сплошь усеяны трупами растерзанных кабанчиков и задавленных кошечек, к небу взывают скрюченные лапки паучков — картина неприглядная, компрометирующая. Почему не убирают? Что за неряшливость? Даже злишься.

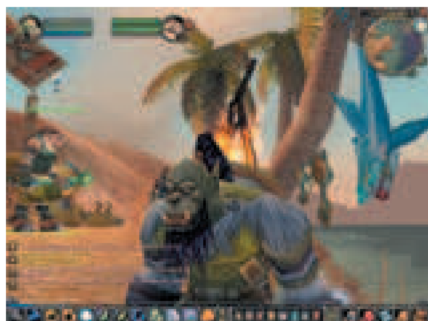
Впрочем, недолго. Скоро, очень скоро темноэльфийский друид или шаман-орк будут осторожно лавировать между сотрясающими земную твердь динозаврами и косолапыми элементалами. Зоны WOW щедры на фольклорную фауну; полет на транспортном грифоне, летучей мыши или мантикоре ворошит в нелохматой голове воспоминания о проведенном у телевизора детстве, голосе Пескодроздова, повествующем о видовом многообразии африканских саванн, распластанных под крылом маленького советского бомбардировщика. Мы с дизайнерами зон WOW смотрели одни и те же программы, не иначе...

Как историческая родина принимает своих героев? Радушно, хлебом-солью, воздухом свободы, березовым соком. Важнейшее отличие Blizzard-товара от изделий конкурирующих кооперативов — в отказе от насильственной коллективизации. Партии World of WarCraft необходимы только для т.н. «элитных» подземелий и подзон — лишь там зверюшки, в два или три раза превосходящие вас крепостью, стоят плечом к плечу, тем самым налагая вето на свое поочередное и последовательное истребление.

Идеологическая беспринципность создателей WOW гарантирует прочим MMORPG-производителям не один центнер отменной головной боли. Подписчиков Blizzard за ошибки молодости — представьте себе! — не наказывают. В других играх смерть героя есмь постыдная и связанная с немалыми расходами трагедия. В той же пуританской EQ2 достижение нулевой отметки на индикаторе уровня жизненной энергии карается варварской ломкой вещей и грабительским налогом на получение опыта. Возвращаться к жизни после безвременной кончины уже совсем не хочется; побитый, поломанный, вы думаете лишь о том, как долго придется отрабатывать епитимью...

Дизайнеры Blizzard, да будет благословен их род до седьмого колена, справедливо почитают джоггинг к трупу уже достаточным наказанием. Можно вернуться к жизни прямо на кладбище, расплатившись толикой XP-очков. Жадничаете? Тогда марш к распростертой тушке, скупердяи! Никаких дополнительных исправительно-трудовых действий против вас предпринято не будет. Ибо человек, ежемесячно оплачивающий





▶Главное гнездо Орды вовсе не столица Orgrimmar, а пустынная крепость Crossroads.
▶Редакционного шамана зовут Attractive по вполне объяснимым причинам. Он абсолютно и бесповоротно неотразим.
▶По исконной территории Орды шляется кавалерийский разъезд коалиционных сил. Ведет себя вполне подзаборно: пыряет всех подряд. Кстати, перед вами бесплотное состояние смерти — на пути с кладбища к телу.
▶Некоторых NPC приходится долго и тщетно искать по всей зоне. Как потом оказывается, они сидят за высоким бугром и тушат синих акул.
▶Все, что на четырех лапах, таксидермибельно. С эльфов тоже хочется снимать шкурки, но не дают — это уже фашизм.
▶Партия перед финальным броском. Очередным финальным: элитный маг в конце длинного подземелья уже три или четыре раза показательно растерзал наше скромное бандформирование.

своей игрой арахисовое масло в гамбургере девелопера, не заслуживает порицания. Налицо своего рода «все-входящие-бесплатно», шаг навстречу, знак доброй игродельческой воли. Кажется, Blizzard первой смогла наступить на горло жлобской песне о пресловутом балансе онлайновой ролевой игры — за что ее обязательно возлюбят в массах с удвоенной страстью, если такое вообще возможно. Амнистия — эффективный популистский шаг.

Blizzard кует онлайновую игру, о которой все втайне мечтают, хотя открыто признаться в том не способны. Ведь разве не «массовая многопользовательская» — ключевое словосочетание в аббревиатуре MMORPG? Родители «Варкрафтов», однако, патронируют разумный индивидуализм: большую часть времени игроки проводят в свободном полете, а в стаи сбиваются только ради атаки на элитные части монстропоголовья. Самостоятельная охота здесь приключение, а не вынужденная повинность; групповые крестовые походы вне подземелий скорее напоминают резню и потому непопулярны. Лишнее тому свидетельство — партийно-групповой интерфейс WOW, который страдает от дисфункциональности и дизайнерского несовершенства. В сравнении с великолепным боевым механизмом EverQuest II он проигрывает почище Наполеона при Ватерлоо.

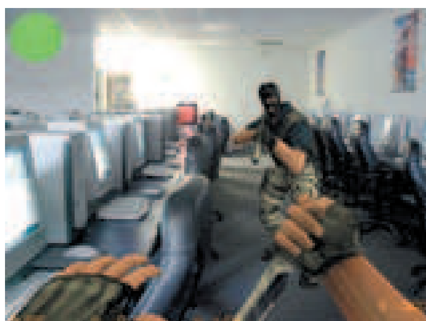
Зато соло-режим отточен с филигранным мастерством, достойным марки Blizzard. Уровни набираются быстро, ощущение движения вперед, прогресса не оставляет ни на втором, ни на третьем десятке. А все почему? Равномерная и плотная квестовая прослойка, адекватная сортировка монстров по зонам (хватает на всех), плюс самый эффективный и простой ремесленнический алгоритм из когда-либо сконструированных для онлайновой РПГ.

О крафтинг! В EQ2 самые продвинутые герои бегают с позорным клеймом подмастерья в резюме. Создавать что-то своими руками всегда долго, сложно, неэффективно и чрезвычайно, безнадежно, обременительно скучно. Чтобы выковать жалкий и никому не нужный медный гвоздь, абонент Sony Online должен обползать полмира ради сбора ингредиентов, опустошить полки магазинов — все для того, чтобы ошибиться при ковке и выкинуть ресурсы, время и деньги на помойку... Причем таинство созидания тоже строго привязано к мастерской!

Механики, алхимики и портные World of WarCraft способны мастерить на коленке, в любой мыслимой точке Пропп-мира. Большинство составляющих забирается с поверженных монстров, а инструментом демиурга служит иголка, кирка или разделочный нож. И — главное — вещи сразу востребованы. Любые. С самого первого ремесленнического уровня. Редакционный шаман в свободную от живодерских трудов минуту с удовольствием вязал варежки, прострачивал кожаные жилетки, валял валенки всем желающим. Тем самым

персонаж продвигается одновременно по двум карьерным лестницам, боевой и мастеровой. Еще один весомый аргумент в корзину главной движущей силы MMORPG — чувства гармоничного и уверенного развития, того, что янки окрестили «accomplishment». Психологически очень правильно, дорогая Blizzard.

Итак, игра идеальна? Не спешите. Как и любой приличный медикамент, препарат World of WarCraft располагает одним занимательным побочным эффектом. Игра доступна, легка к восприятию, апеллирует к самому широкому кругу пользователей... от чего и страдает. Звучит парадоксально, да.
Опыт европейской «беты» удивил нас, причем изрядно, манерами участников. У преуспевающего, на взгляд из России, европейского сообщества на благообразном лице вскочила вполне предсказуемая, но не афишируемая прыщ-проблема. Англичане, французы, немцы, бельгийцы и датчане совершенно не переносят друг друга! Честное слово. Хрюшки.
Стоило какому-нибудь французу черкануть пару предложений на парлевуфрансе, как обязательно находился англоговорящий хам, чье непонимание чужого языка встряхивало все шлаки в извилинах. Не раз и не два англоязычные особи не в самых вежливых формах просили французов и немцев перейти на язык матушки Королевы. В качестве причин указывались отдельные национальные особенности, присущие, на взгляд спикера, той или иной языковой группе, — с избыточным списком гастрономических извращений или половых изъянов. Бельгийцы умудрились поссориться (вы будете смеяться) даже с немцами, поспорив о... пиве! Приводимый химический состав продукции конкурирующих слабоалкогольных марок удивил бы даже бывалого пивовара-экспериментатора.
Расширение целевой аудитории World of WarCraft, кажется, охватило чересчур широкие слои населения. Онлайновые ролевые игры до нынешнего момента адресовались очень специальной хардкорной публике, которую заводят чугунные сапоги-скороходы десятого уровня, а не пьяные драки на улицах чужой столицы. Blizzard чуть-чуть перестаралась с демократизацией геймплея? Быть может. Если у WOW не окажется крепкой и активной команды модераторов, дальнейшие неприятные открытия в области шмультуры человеческого общения будут неизбежны. Социологи, фантасты и журналисты останутся довольны — больше мяса к столу страждущих!



внимание, конкурс!

Игры, которых нет

ПРИДУМАЙ ИГРУ, СОТВОРИ СКРИНШОТ И ЗАРАБОТАЙ $500 НА КАРМАННЫЕ РАСХОДЫ!

Как стать легендой. Методическое пособие

1. Придумайте компьютерную игру, которой не существует в природе.
2. Используя любые подручные средства («Фотошоп», холст-масло, 3D Studio Max, химический карандаш, пластилин и т.п.), «нарисуйте» скриншот из этой игры.
3. Кратко опишите свою игру.
4. Пришлите получившееся и текст на адрес **screenshot@game-exe.ru** с пометкой «Игры, которых нет».
5. У вас есть три попытки. Это может быть серия из ТРЕХ скриншотов, раскрывающих происходящее в одной игре, или три отдельные картинки из совершенно разных НЕСУЩЕСТВУЮЩИХ игр.

Карликовый FAQ

➜ Моя не понимает, шо такое «несуществующий (поддельный, имитация) скриншот»!
И это после всего, что случилось между нами? Загляните на страницу www.tmpspace.com/fakescreen/screenshots.php. Только имейте в виду, что, во-первых, не все из этих картинок являются хорошим примером для подражания. Во-вторых, копировать чужие идеи — не лучший способ победить в конкурсе.
Если все предельно упростить, «несуществующий скриншот» можно сделать тремя (не самыми эффективными и правильными — понимаете, нет?) способами:
1. Взять кадр из существующей игры и модифицировать его.
2. Взять фотографию и наложить на нее игровой интерфейс.
3. Взять картину и...
А можно просто придумать и сотворить несуществующую игру (хотя бы в одном скриншоте) своими силами, только своими. И этот вариант нравится нам больше всего.

➜ То есть я могу просто взять эффектный кадр из Counter-Strike, прилепить туда вырезанную фотографию младшего брата и забрать главный приз?
Возможно, но маловероятно. Жюри будет отдавать предпочтение оригинальным работам, в которых все-все — от начала до конца — будет придумано и сконструировано участником самостоятельно.

➜ А можно я просто пришлю вам дизайн-документ моей гениальной стратегии от первого лица про гигантских нанороботов-зомби на пятистах страницах?
Нет! Чувак, это конкурс «несуществующих скриншотов», поэтому тебе придется прислать картинку, а текст надо сократить до одной странички, иначе никто его читать не станет.

➜ Мой поддельный скриншот говорит сам за себя. Можно я не буду описывать свою игру?
Краткое описание — это возможность выразить себя для тех, кто владеет словом лучше, чем 3DS Max. В любом случае, напишите о своей игре хотя бы несколько абзацев, мы уверены — это совсем не сложно.

➜ Я рисую как курица лапой, можно я не буду участвовать в конкурсе?
Нельзя! Главное — идея. Трэш для нас — важнейшее из искусств. Удивите нас. Заставьте нас восхищаться вашим остроумием. Заставьте нас хохотать. Заставьте нас плакать. Поверьте, это просто — все мы ужасно нервные люди.

➜ Я профессиональный графический дизайнер, работаю в крупной игровой студии. Могу я участвовать на условиях анонимности?
Будем только рады. Работает программа защиты свидетелей. Гибкая система скидок.

Маститое международное жюри

Председатель жюри: **Броди Кондон** (Brody Condon, USA).
Члены жюри: **Олег Дмитриев** (дизайнер, ИД «Компьютерра»), **Александр Мишулин** (креативный директор, «Нивал»), **Алексей Серков** (арт-директор, «Нивал»), **Олег Хажинский** (Game.EXE), **Игорь Исупов** (Game.EXE).

Срок проведения

Работы принимаются до **31 декабря 2004 года** включительно.

Требования к присылаемым материалам

Работы в количестве до трех картинок с описанием принимаются в виде графических файлов в формате JPG со стопроцентным качеством. Настоятельно рекомендуемое разрешение — от 1024x768 и выше. Советуем сохранить «исходники» для выставки в музее им. Пушкинга.

Призовой фонд

Первая премия — **$500**
Вторая премия — **$300**
Третья премия — **$200**

Горячая линия

Остались вопросы?
Не стесняйтесь, пишите по адресу **screenshot@game-exe.ru** с пометкой «Игры, которых нет».

Тема

Роман с литературой

«Ну-ка, что общего между КИ и литературой? Ну-ка! Давай-давай!» — внезапно заголосил Исупов. «От всего до ничего, и — одновременно...» — забормотали случившиеся неподалеку Сибирский, Третьяков и Хажинский (спинальный тремор давал о себе знать привычными электрическими мурашками). «Вы, ББ, как сайва. Если сайва спросит, нельзя не ответить», — невпопад ляпнул Третьяков. «Именно! — весело воскричал Исупов. — Стругацкого, Борис Натаныча сюда! Титан, творец миров, к тому же по «ТББ» будут делать игру. А что меньше всего связано с творчеством Стругацких?» — «Резня бензопилой в Техасе?» — предположил Сибирский. «Макги, эта, ангажировать, который «Алису» и из Техаса», — выдохнул Хажинский. «Тысячами нитей, женскими бородами, рыбьей слюной и ногтями мертвецов связана, склеена, сцеплена литература с КИ! — громыхнул Исупов, размяв еще одну «Герцеговину Флор», и перешел к программной части речи: — Переросла в? Подпитывает собой?.. Куда там, не напишете, тонка у вас кишка! Тогда дайте хотя бы почувствовать. Да не себе, оболтусы, а простому читателю из, скажем, Абакана! И вот вам для затравки из Талейсина: «Я командовал сражением, я был мечом в руке, я был мостом, соединяющим берега шестидесяти рек, я был превращен в водную пену, я был звездой, я был светом, я был деревом, я был словом в книге, вначале я был книгой». Если Борхес нам не врет».



Трансмогрификация

Николай Третьяков

Компьютерные игры на основе книг... Из этого само собой следует, что основа должна быть прочной, как образованная нитями повествования ткань, о которой говорит Мышь Алисе, – материя мира литературного произведения. Но достаточно ли она прочна для того, чтобы сшить из нее игру?

Читатель пройдет по одной нитке, видя свои собственные сны. Сны читателям снятся разные: король философии (т.к. королева – Фуко) Делез во сне увидел Алису в, гм, обличье фаллоса, а простому американскому автомеханику-игроделу Американу Макги Алиса привиделась как демон и насекомое. Должны ли Карты быть мясистыми? Должны ли карфагенские наемники (Salammbo: Peril in Carthage; Ubisoft, 2003) таращить красные глаза из осклизлых панцирей, которые впору монстрам из канализации? Книги Кэрролла или Флобера герметичны, а игры по их мотивам являются очередным прочтением с целью выявления некоего тайного смысла.

Роман с литературой?

Не здесь. Здесь игра является независимым произведением (где Алиса не выпускает ножика из руки, а главные персонажи умирают насильственной смертью), герметичным, как и книга, послужившая для нее основой (но вряд ли опорой). Настоящий роман КИ с литературой возможен даже не столько из-за подробных описаний и «раскадровки», появившихся в книгах начала киноэры, а благодаря причудливо переплетающимся сюжетным нитям и принципиальной незамкнутости литературы, осознавшей себя в качестве игры. В отличие от Гусеницы, которая наверняка привидится кому-то с трубкой, в сапогах и в компании жука-хруща, персонажи книги со многими сюжетными линиями объясняют друг друга и приобретают отличный от галлюцинации характер; простое переплетение нитей становится тканью мира, в котором имеет место действие (а не мира, прилагающегося к сюжету). Незамкнутость книги окончательно оживляет этот мир; речь не о продолжениях, а скорее о камео; появление персонажа «из другого анекдота» в конечном счете доказывает читателю, что он, читатель, существует. Миру из плотной материи под силу выдержать вес игрока, привыкшего дергать рубильники и пробовать все подряд на зуб; КИ любят произрастать в таких мирах и сплетаться корнями.

В Discworld (Psygnosis, 1995) в центре, безусловно, маг-недотепа Ринсвинд, в Discworld 2: Mortality Bytes (1996) его несколько теснит Смерть (м.р.), другой персонаж книг Терри Пратчетта (Terry Pratchett). Говорят, что две игры соответствуют первым шести книгам из двадцати шести, потому что мотоциклист Пратчетт – типичный сериальный писатель. Это так, но игры его оправдывают; он плетет с пятого на десятое, но именно таким образом он плетет мир, пригодный для игры, находящийся в постоянной готовности вместить в себя что угодно – любого персонажа (даже частного сыщика), любой жанр (даже «черный» детектив). Именно поэтому Discworld Noir (GT Interactive, 1999) – игра по книге (точнее, по книгам), но при этом не является «вольным прочтением». В доказательство Смерть в DN вытворяет эффектное камео.

Ergo, мы, игроки, существуем – еще и потому, что Ринсвинда озвучивал Эрик Айдл из Monty Python. И потому, что коллега последнего Терри Джонс написал Douglas Adams's Starship Titanic. Потому что Адамс изготовил эстетский квест Starship Titanic (Simon & Schuster, 1998), а книгу решил оставить на потом (очень сложный случай – казалось бы, книга по игре, но игру-то делал писатель, а потом устранился из созданного им мира).

Холизма – связь всего со всем – произвольно сосредотачивается именно вокруг Дугласа Ноэля Адамса. Это он начал шабаш в 1984 г. посредством текстовой The Hitch Hiker's Guide to the Galaxy (Infocom), сотворенной на основе книги (1977), написанной в свою очередь на базе серии радиопостановок. Адамс сформировал образ «писателя для игр» – многосторонне одаренного, любящего быть на переднем краю и прорастающего в самые неожиданные места. Например, в музыку: дружба DNA с Procol Harum и Pink Floyd, подыгрывание последним на гитаре, пусть неуловимым образом, но связаны с тем, что увешанный премиями Hugo и Nebula танцор в невесомости Спайдер Робинсон в игре (Legend, 1997) Callahan's Crosstime Saloon (мир начат его одноименной книгой (первой из десяти), появившейся синхронно с HHGG и первым ПК) поет песни, играя опять-таки на гитаре. CCS удивительным образом сочетает в себе ощущение бесконечности с отдельными, частными, гуманными сюжетами, на которые она разбита: помочь вампиру, спасти деревья, уничтожить антитестостероновый спутник...

Да, КИ по мотивам книг впитывают в себя манеру шутить соответствующего писателя: сальности Робинсона, cackles Пратчетта, сдержанные ремарки Адамса или игру словами («Roc and a Hard Place») еще одного serial-литератора и разносторонне развитого человека Пирса Энтони (Piers Anthony), породившего помимо Pornucopia (которую он долго не мог напечатать даже под псевдонимом) двадцать семь томов про мир Xanth. Тем не менее Companions of Xanth (Legend, 1993) следует исключительно сюжету шестнадцатой книги, что вызывало нарекания у некоторых игроков, не желавших вторичного прочтения, но впоследствии успокаивавшихся в финале, отличном от книжного.

Отношения с играми «эпических инженеров» (не менее продуктивных писателей, стоящих в стороне от карнавальщиков, сохраняя серьезные лица) складывались по-разному. Роберт Джордан, могущий на текущий момент похвастаться одиннадцатью томами серии The Wheel of Time, бескомпромиссным и прямолинейным противопоставлением добра и зла, навлек на себя экшен-играизацию (GT Interactive, 1999), омонимичную всей серии сразу и не блещущую (с чего бы это?) сюжетом. А Рэймонд Фэйст лично и аккуратно приложил руку к Betrayal at Krondor (Sierra, 1993), и игра помогла увеличить популярность серии книг Rift War. Последовавшая через три года Return to Krondor тоже была по-книжному разбита на главы, отличаясь менее размашистым и судьбоносным для мира Мидкемия сюжетом.



◄ Бонвиван Терри Пратчетт со свежим кирпичом для стены.

► Том Клэнси («Клэнси. Том Клэнси») пожимает руку сам себе. От этого прикосновения родятся новые прекрасные миры.



Кудесники леденящего (по возможности) душу хоррора заслуженно пользуются дурной репутацией среди девелоперов. Произведения Лавкрафта, скажем, не рискуют адаптировать буквально: литературные нужды Necronomicon (Wanadoo Edition, 2001) и Shadow of the Comet (Infogrames, 1993) удовлетворены туманной формулировкой «по мотивам произведений», или, того хуже, кислосладким aknowledge to the works. Впрочем, точечно Лавкрафта даже фильм-мейкеры не адаптируют. Боятся, наверное.

По несовременнику Лавкрафта Клайву Баркеру случился Clive Barker's Undying (Dreamworks Interactive, 2001) — самый неуспешный шутер от первого лица в истории КИ. Может быть, он провалился потому, что имел взаправдашний (и очень страшный — куда там DOOM 3!) сюжет? А может, потому, что никто не в состоянии был правильно написать его название?..

А все творчество Стивена Кинга (библиотека будущего: «История человечества», «Новейшая история человечества», «Стивен Кинг: от А до Б») вылилось в одинокий симулятор избиения тараканов молотком (Stephen King's F13; Presto Studios, 2000). Делать игры по хоррор-авторам — все равно что ставить «Макбета» в опере. Дурная примета.

Нам очень хотелось бы, чтобы игроделы обратили внимание на цикл Орсона Скотта Карда об Эндере. Чтобы не вспоминались стратегия Politika от Тома Клэнси (Red Storm, 1998) и одновременная книга того же автора, где стратег-и-футуролог делится идеями по поводу обустройства нашей с вами Р. Что любопытно, разворачивающийся внутри хозяина Red Storm роман КИ с литературой продуктивнее, нежели интерсубъективные варианты: в то время как другие авторы перерабатывают в одну КИ несколько романов, все бесчисленные Rainbow Six и Rogue Spear имеют в своей основе материнскую картофелину — книгу Rainbow Six от 1998 года (сборная Икс-менов НАТО в неравной борьбе с русскими и союзной им ИРА). Даже книга The Sum of All Fears от 1992 г., когда Том был в отчаянии и выскреб из сусеков «штази», палестинцев и апгрейд атомной бомбы до водородной, была в 2002 г. тайно адаптирована с помощью Ubisoft в довольно вялый шутер для поклонников Томовых концепций.

Как же нам хочется, чтобы в деле КИ-трансфигурации литературных произведений добро было таким же энергичным, как зло...

Фото Сергея Битюцкого.

Извне

Здесь все просто. В общении с одним из троих выдающихся фантастов 20 века[1] (и даже нашего маленького кусочка 21-го – потому что рядом с недавними «Бессильными мира сего» поставить тоже пока нечего и некого) не может быть никакой журналистики, никакой деланности. Потому что, какими бы балясинами ты ни украшал мостик к этому разговору, все равно он будет в густой тени этой личности и этого творчества. Не разглядеть!
Стало быть – все так, как было, строго документально, дословно. Перед вами электронное письмо[2], сладкоречивая (но как никогда искренняя!) вопросительная часть которого спустя очень короткое время получила укорот ответов Бориса Натановича СТРУГАЦКОГО, став тем, что вы видите ниже. Читаем же.

Уважаемый Борис Натанович!

Все сотрудники нашего журнала являются горячими поклонниками творчества братьев Стругацких. А отдельные личности даже способны цитировать наизусть довольно крупные отрывки из ваших произведений. Конечно, само по себе это не повод для того, чтобы отнимать у вас время (если каждый из пары десятков миллионов благодарных читателей вдруг решит засвидетельствовать вам свое почтение, то...), тем более что вы (кажется) весьма прохладно относитесь к компьютерным играм. Что, вообще говоря, понятно – дело наше новое, заслуг перед культурой никаких, зато слухов о вредоносности и никчемности – в избытке. Увы, всё так. Что ж, будем исправляться.

Мы давно пытаемся «скрестить» компьютерные игры (КИ) с разными искусствами, теперь дошла очередь до литературы. В теме декабрьского номера мы хотим рассказать о т.н. литературных (сюжетных) КИ, которые, с одной стороны, выросли из книг как первоисточников, а с другой – сами по себе являются

---

[1] Станислав Лем, Аркадий и Борис Стругацкие. Аксиома. — И.И.

[2] ...посланное тем не менее Владимиру Ивановичу Борисову, удивительному человеку, уже шесть лет ведущему т.н. «Оффлайновое интервью с Борисом Стругацким» (www.rusf.ru/abs/int.htm). Низкий ему поклон за организацию интервью, теплые письма и фотографии БНС. Авторам которых — Дмитрию Новикову, Сергей Битюцкому и Владимиру Ивановичу Борисову (не тезка и даже не родственник) — тоже огромное спасибо. — И.И.

носителями художественного слова (ролевые игры и квесты, обладающие, как и литературные произведения, повествованием, языком, композицией, персонажами, сюжетом). Вы удивитесь, но даже у шутеров (просторечн. «стрелялки») могут быть, гм, первичные литературные признаки: так, недавно вышедшая игра DOOM 3 может похвалиться очень сильным, написанным профессионалом сценарием; примерно то же самое можно сказать о сходной игре Max Payne 2, что была выпущена год назад; уверены, самых добрых слов заслужит и сюжет грядущей игры Half-Life 2, над которым работал один неплохой американский фантаст. Словом, «мы» действительно исправляемся, Борис Натанович!

Второе. Мы убеждены в том, что некоторые особенности стиля произведений братьев Стругацких располагают к их играизации даже в большей степени, чем к экранизации, — по причинам, которые мы постарались развернуть ниже в вопросах. Вопросы же эти в большинстве своем касаются повести «Трудно быть богом» («ТББ», далее без кавычек) и акелловской игры по ней, которая, возможно, увидит свет в следующем году.



[Уважаемый Борис Натанович! Если возможно, прежде чем отвечать на наши «почему» (извините за их количество! Графомания — серьезное заболевание), пробегитесь глазами по прилагаемому файлу American.doc. Это вопросы, которые, возможно, будут заданы талантливому американскому разработчику Американу Макги (American McGee), выпустившему в 2000 году замечательную игру Alice. Да, да, по Льюису Кэрроллу. Американ представляет «другую сторону баррикады»: вы писатель, чья выдающаяся книга будет играизироваться; он девелопер, имеющий за душой отменную игру по легендарному классическому произведению. Прочитать это, наверное, стоит, чтобы чуть-чуть почувствовать специфику разработческого дела. Впрочем, тамошние темы, дабы лишний раз не кружить головы читателям, носят вполне «гуманитарный» характер...][3]



[1-5]

Game.EXE: Мир любого произведения братьев Стругацких плюралистичен. Авторы никогда не ведут себя как традиционные романисты, не занимают поучительную позицию (либо вы, либо А.Н. когда-то говорили, что не любите Льва Николаевича в его поучительной, финальной «война-мировской», модификации). Способствовало ли неоднозначности то, что братья Стругацкие — почти один автор, но два разных человека?

Борис Натанович СТРУГАЦКИЙ: Наверное, способствовало. Но если говорить о наших литературных пристрастиях, то они формировались в значительной степени параллельно и всегда (по крайней мере, начиная с 1950 года) в условиях перманентной взаимности. Литературный вкус наш установился окончательно уже в начале 60-х и далее никаких серьезных изменений не претерпевал. И хотя, разумеется, у каждого из нас были свои литературные пристрастия, самые общие принципы у нас полностью совпадали. «Краткость — превыше всего». «Долой плеоназмы!» «Эмоции — порождения нехватки информации». «Главное — заставить читателя сопереживать». И т.д. в том же роде.

.EXE: Может быть, именно поэтому (при всех прочих очевидных причинах) столь хороши диалоги в ваших книгах (и в ТББ в частности)? Лично мы только приветствовали бы включение в игру ТББ-диалогов! И, конечно, уверены, что те, кто будет адаптировать повесть, не смогут устоять перед фирменными «ударными» фразами вроде «Почему бы благородному дону не получить пару розог...», «Как вольно дышится в возрожденном Арканаре! И цены на вино упали втрое...», «Вы святого Мику варварам продали». Насколько вы будете включены в перевод книги на КИ-рельсы? Если честно, хотелось бы, чтобы вы доверяли, но очень, очень сурово проверяли. И чтобы у вас были КИ-консультанты на стороне. Иначе... всякое может быть. А не хотелось бы!

И вот еще что... Делая упор на прямую речь, думали ли вы помимо прочего о возможных фильмах (не играх, конечно) по мотивам ТББ и других книг? (Кстати, нечаянно подслушанные Руматой разговоры слуг идеально «ложатся» в формат игры.)

...да отстукивается эта сноска, мы еще не получили ответа от Американа ... о контакте, и, если он так и не соизволит отписаться (хотя дал предва...е согласие!), приведем вопросы нашего спецкора в качестве еще одной ... Вооружитесь лупой! — И.И.

Б.Н.С.: Никакого участия в переводе наших книг в КИ я принимать не намерен[4]. Эта область искусства (искусства ли?) мне совершенно чужда, я в ней меньше, чем профан. Что же касается прямой речи, о которой вы спрашиваете, мы, разумеется, никогда не ориентировались на кино, инсценировку и пр. Мы просто старались делать так, чтобы прямая речь звучала у нас наиболее естественным образом. И многие диалоги попросту разыгрывали в процессе работы. «Ну, давай: я — Максим, ты — Странник, поехали!..»[5]

.EXE: Как нам кажется, повествование «от персонажа», акцент на его восприятии и ощущениях — одна из типичнейших черт книг братьев Стругацких. Вы всегда потрясающе описывали запахи (Лес, лес на Саракше). Как вы считаете, придуманный вами фонор (одоратор) из ХВВ будет необходим для «широкополосного» восприятия будущих игр по всем-всем вашим книгам?

Б.Н.С.: Не знаю. По-моему, у большинства людей плохо развито обоняние, особенно у тех, кто курит или употребляет наркотики. Впрочем, я не исключаю ничего. Если вдруг выяснится, что на наших фонорах можно заработать, — фоноры пойдут в ход. К искусству это, опять же, отношения, по-моему, не имеет[6].

.EXE: В «Малыше» (или в ВГВ?..) описывается ируканская музыка (и инструменты, и издаваемые ими звуки). Вам не кажется, что она была бы очень к месту в создаваемой игре?

И мы вновь (очень строго: пользуясь случаем!) официально предупреждаем разработчиков: если вы, уважаемые, поспешите с АУДИОкартиной игры ПО СТРУГАЦКИМ, если вместо ируканской музыки будет звучать электронная банальщина, готовьтесь к аутодафе. Публичной поркой здесь не обойтись. Потому что опошлять, упрощать, просто халтурить (недорабатывать!), имея дело с материалом Стругацких, не позволено никому. (А вообще мы не завидуем авторам будущей игры. Ох не завидуем.)


Фото Владимира Борисова.

Б.Н.С.: Музыка — это очень важно, вы безусловно правы. И вообще аудиоэффекты — важнейший элемент создания мира. Вот это уже — искусство. Не знаю, как и что у них получится. У меня самого никаких идей, увы, нет[7].

.EXE: Что делает мир произведения ярче: его разработка в мельчайших деталях или отдельные выразительные штрихи, всплывающие по ходу повествования (для братьев Стругацких вроде бы свойственно последнее)? Если к игре по ТББ нарисуют карты (пояснение: грубо говоря, ограниченные участки виртуальной местности, в пределах которых только и могут развиваться события), не утратится ли ощущение «незамкнутости» созданного вами мира?

Б.Н.С.: Не знаю. В литературе выразительная деталь, точно найденный штрих, на место поставленное небанальное словечко — на порядок важнее сколь угодно подробных и тщательных описаний. Но в Игре?.. Ей-богу, не знаю. Ни опыта у меня не хватает, ни воображения[8].

[6-10]

.EXE: На ваш взгляд, существует ли «ощущение инаковости (странности)»? Нам кажется, что вы с А.Н. всегда умели дать почувствовать нездешность обстановки одним словом, необычно сочетая привычное с непривычным. «Два молодых художника, бросая по сторонам предупредительные взгляды, доедали тушеного с черемшой крокодила»!

Можно ли перенести (извините!) «магию Стругацких» в компьютерную игру? Текст, слово — помощники ли они в этом деле? Борис Натанович, в нашей индустрии все очень похоже на кино, где у вас колоссальный опыт. Там СЛОВО помогало?

Б.Н.С.: Господи, да откуда вы взяли, что у Стругацких такой уж большой опыт работы в кино? Это у кино довольно большой опыт работы со Стругацкими, но не наоборот. Если у нас и есть какой-то опыт, то это опыт бесконечных препирательств с режиссерами в борьбе за выстраивание сюжета и за сохранение-упразднение тех или иных сцен. Это — опыт совершенно специфический и к вашему вопросу он никакого отношения не имеет[9]. Я только знаю твердо: никаких способов «перенести магию слова» на экран или на сцену не существует. У кино и у театра (и у КИ, надо думать) существуют свои магические приемы, к литературе никакого отношения не имеющие. Простейший (и эффективнейший!) из них — музыка за кадром.

---

4 По-человечески это понятно, но все равно грустно. Потому что если среди тех, кто будет занят подобного рода игрализациями, не найдется профессионально сведущего в КИ Ценителя и Знатока первоисточника, то все время будут получаться доморощенные NWN. Ну а где вы видели среди двадцатилетних знатоков Стругацких? То-то и оно. Заплатите 120 руб. и не отсвечивайте, если дон Румата похож на боксера, брр, Артема Колчина. — И.И.

5 Это чудесно, так все и должно быть: сильные диалоги — из, гм, нефальшивой «интерсубъективности». — Н.Т.

6 Запахи — жутко важная штука, они на эмоции влияют. Я помню запах кока-колы до пересмотра формулы в 1984 г. — Н.Т.

7 Они обязаны изготовить эти инструменты, как Брайан Мэй выпилил свою гитару. И играть на них. Люденам. — Н.Т.

8 В диалоге упомянуть — и готово дело. Как Зеф в ОО: «Княжество Ондол еще существует и, более того, продолжает совершать разбойничьи налеты на остров Хаззалг». — Н.Т.

9 Ох... на самом деле разговор идет всё о том же: современным безмозглым конвейерным КИ, похоронившим Автора как такового, именно таких вот бесконечных препирательств и такого ОТ(ворческого)К и не хватает. И опыт, о котором говорит БНС, все же носит универсальный характер... — И.И.

.EXE: Голый вепрь Ы, зверь Пэх и птица Сиу — весьма «атмосферные» существа. Их существование в качестве представлений средневекового сознания нельзя, наверное, назвать нереальным. КИ, увы, пока наглядны. Можно ли передать ощущение их (существ) «пограничности» в игре? Может быть, с помощью трактата-бестиария с картинками, который листает Румата? А вдруг разработчики игры сделают их (Ы, П., С., гигантских пауков) «реальными»? Борис Натанович, если вам не понравятся графические образы, вы как-то будете доносить свое мнение до общественности?

Б.Н.С.: Не думаю. Что вырастет — то вырастет[10].

.EXE: Безымянная пока игра по вашей повести, судя по всему, будет ролевой. При этом вполне возможна ситуация, когда авторы игры уделят слишком много внимания Румате как воину, Румате как мастеру фехтования. И вот уже нет многомерной ТББ! Не кажется ли вам, что ТББ был бы к лицу постоянный выбор между мечами (оружием) и взаимодействием с другими персонажами (типичный прием ролевого геймплея)? Иначе говоря, игрок-рубака — аналог читателя, воспринимающего ТББ как легкое чтение (есть такие? — в наше странное время, к сожалению, возможно всё), а вдумчивый игрок — того, кому интересны этические проблемы произведения.

Б.Н.С.: Если это можно сделать, это сделать надо. Повесть ТББ стала популярной ИМЕННО потому, что оказалась «многомерной», — рассчитанной на самые разные типы читательского восприятия. Только станут ли этим заниматься «геймоделы»? Не излишнее ли это (с их точки зрения) усложнение задачи? В конце концов, главное — удовлетворить игрока-рубаку. Все прочие играют редко и без особого азарта[11].



Художник В.И.Харламов.

.EXE: Вы не считаете, что рассыпанные щедрыми руками по вашим с А.Н. произведениям текстовые загадки — это нечто очень «игровое»? Мы слышали, что Рэба первоначально именовался Рэбия. А хозяин именного бомбовоза принц Кирну, упоминаемый в ОО, никак не связан с сильно пившим Васькой Сталиным? А Ирукан — это не анаграмма Украины?

Б.Н.С.: Рэбия — да, имел изначально место. Ефремов отсоветовал: «Д-дураку же ясно, к-кого авторы им-меют в виду...» Насчет Васьки и Украины — досужие домыслы-вымыслы, ничего этого авторы в виду не имели. Так же, как слыхом тогда не слыхивали о СОАНе — Сибирском отделении Академии наук[12].

.EXE: Вы уж извините, но в вашей сорокалетней давности повести очень много игры! И еще одним «игровым» элементом мы считаем беседу, которую ведут Вага Колесо и дон Рэба. Это свободная импровизация (а-ля «глокая куздра...») или этакий офенский жаргон? Вам не кажется, что непременно нужно заставить гомозяг-разработчиков ввести в игру хотя бы один ветвящийся диалог на арканарском арго?

Б.Н.С.: У авторов это (действительно вполне игровая) попытка придумать арканарскую феню. Мы искренне развлекались, сочиняя этот диалог. Надо ли вставлять это в Игру? Не знаю. На мой взгляд, не обязательно[13].

[11-15]

.EXE: Как вы считаете, отождествление с героем — это хорошо? Не правда ли, игра по ТББ просто обязана предоставить нам в этом смысле некие новые возможности? (Так как побыть самим Руматой — нечто иное, нежели управлять созданным с нуля персонажем; вести себя (курсив ваш!) — это в определенной степени ответственность.)

Б.Н.С.: Если такого рода отождествление можно реально осуществить, сделать это надо. Это было бы здорово! Получилась бы высокая степень СОПЕРЕЖИВАНИЯ, а в искусстве ничего важнее сопереживания нет и быть не может.

.EXE: Как вы относитесь к теории, что главное средство развития сюжета — конфликт?

Б.Н.С.: Я бы сказал, это вопрос терминологический. Ясно, впрочем, что конфликт — мощное средство развития сюжета, что бы мы ни понимали под всеми этими словами: «конфликт», «сюжет», «развитие»[14].

.EXE: Как вы считаете, почему барон Пампа дон Бау получился настолько живым? Может быть, ввиду того, что он противоречит «базисным теориям»? А может, это относится ко всем персонажам Стругацких, кои (персонажи) убедительны, потому что даже самые злобные из них не являются «типичными представителями» какой-нибудь группы индивидов, имеют внутреннее содержание

---

[10] Черт! Ведь из селезенки Ы можно зелье нахимичить! — Н.Т.

[11] БНС все-таки видит в нас исключительно гуннов. А мы Теодорихи (немножко с понятием). — Н.Т.

[12] В тексте Стругацких остается «пракрити». Ассоциации всплывают неуместные и невозможные — наверное, это «рызоматычность» — отец Кин, «садист-убийца, постригшийся в монахи», ассоциируется с психокапитаном «МЮ», который на момент написания ТББ еще не родился. А Киун (ciuin) — по-ирландски «тихий». — Н.Т.

[13] Надо, Борис Натанович! Необходимо, чтобы игрок выбирал минимум из трех реплик на фене. — Н.Т.

[14] Лингвистическая философия сожрала всех, даже титанов, не подавившись. — Н.Т.

в противовес универсальному значению (об этом в ХС[15] думает Ф. Сорокин)?

Б.Н.С.: Я не могу ответить на этот вопрос. Так и напрашивается: «Затем, что ветру, и орлу, и сердцу девы – нет закона!»

.EXE: А отрицательные персонажи? Их убедительность – тоже от наличия «внутреннего мира»? Вам и А.Н. не было страшно? Можно ли создать персонажа без прототипа из реальной жизни? А кто ваш любимый персонаж на настоящий момент? А в произведениях других фантастов?

Б.Н.С.: Большинство наших персонажей имеет прототипы. Большинство, но не все. А многие представляют собою «селянку сборную» из уймы разных черточек, взятых у самых разных людей, либо, наоборот, придуманных «из головы». Здесь нет ни закономерностей, ни правил, ни алгоритмов. «Нет закона!» Выделить любимый персонаж так же трудно, как, наверное, многодетному отцу назвать любимое чадо. Сегодня это Ванька-разбойник, а завтра Танечка-прелестница. Что же касается других фантастов... Воланд, наверное, – вне конкуренции. Но и инженер же Гарин тоже по-своему хорош, ничего ведь не скажешь[16].



Художник А.Б. Спивак.

.EXE: Вы отпускали персонажей на волю? Давали им вступать в конфликт с собственным первоначальным замыслом? Не правда ли, было бы замечательно, если бы в игре по ТББ персонаж мог взбрыкнуть и начать действовать против воли «вырастившего» его игрока?

Б.Н.С.: Не знаю, возможно ли такое «взбрыкивание» в КИ. В литературе оно невозможно. Это все фигуры речи – насчет героев, якобы «учудивших» нечто странное-неожиданное. Ничего герой не учудил – это автор учудил: наткнулся вдруг на новый, неожиданный поворот событий, увидел нетривиальный сюжетный ход, не предусмотренный никакими планами. Случается не часто, но зато получается, как правило, здорово[17].

[16-20]

.EXE: Вы и А.Н. всегда создавали развивающихся героев (вот еще один мостик к ролевым играм!). Вы писали, что дали Максиму дорасти и сочинили еще одну часть к «Обитаемому острову». Вам не кажется, что развитие персонажа – самое интересное, а застывший, ригидный герой может убить любую книгу?

Б.Н.С.: И здесь тоже «нет закона!». Возможен любой вариант – от героев Дюма до героя Марселя Пруста[18].

.EXE: Когда-то Аркадий Натанович говорил, что братья Стругацкие обычно отвергают счастливый конец как маловероятный. Поэтому позволите ли вы игровому Румате спасти Киру? Чуть шире: хотели бы вы, чтобы Румате (игроку) пришлось выбирать, кого спасать? Как вы относитесь к идее, что гибель литературных и киногероев «программирует» читателей на пожизненную подавленность? Ради справедливости скажем, что, если бы Гай Гаал не погиб, это было бы неправдоподобно, что ли...

Б.Н.С.: Позволить Румате спасти Киру означало бы разрушить всю концепцию повести. Получилось бы «Богом быть довольно трудно, но – вполне можно». Такая повесть, разумеется, тоже имеет право на существование, но мы ее не писали. Нам никогда не нравилось играть в поддавки. И в особенности не нравилось нам делать героям жизнь легче, чем она выстраивалась у нас по сюжету.

.EXE: Борис Натанович, а в «Далекой Радуге» решение единственное? Или сегодня вы дали бы возможность схватить тех детей, которые подвернутся, и посадить во флайер (выбрать между формальной и непосредственной этикой в пользу последней)?

Б.Н.С.: «Далекая Радуга» задумывалась нами и, соответственно, выстраивалась как прощание с Миром Полудня. Мы и думать тогда не могли, что еще вернемся к этому миру, и не раз. Отсюда – общий трагический флер. Отказаться от него означало бы для нас – опять же сыграть в поддавки. И вообще: нравственные задачи только тогда способны вызвать настоящее сопереживание, если не имеют решения[19].

.EXE: Вы согласились бы на создание игры по задуманному, но так и не написанному роману про путешествие Максима Каммерера в Островную Империю? Существующий текст (пролог – «Гнилой архипелаг») был бы «вводной»; а общественное устройство Империи – идеальная основа для ролевой игры (множество выборов этического характера). И, конечно же, фраза в конце (о том, что Мир Полудня кто-то придумал) – вели-

---

15 Встречающиеся в тексте (в порядке следования) аббревиатуры: ХВВ — «Хищные вещи века», ВГВ — «Волны гасят ветер», ОО — «Обитаемый остров», ХС — «Хромая судьба». Товарищи читатели, легко догадаться, что это КНИГИ Аркадия и Бориса Стругацких. Немедленно в библиотеку! — И.И.

16 Мне нравилось, как он Гастона и его «бригаду» укокошил. А один взрослый дядя мне, мелкому, сказал: «Эх ты! Он же ФАШИСТ». И я почувствовал себя очень плохим. А теперь не чувствую. — Н.Т.

17 Ага! Авторская власть! Автор в своем творении! — Н.Т.

18 Д'Артаньян просто прокачивается, морального роста вроде бы нет. А Пруст — лучшее снотворное. — Н.Т.

А Лукьяненко, Коля? — И.И.

19 БНС обиделся за «Радугу». Надо было написать, что Роберт и Таня жутко маялись бы всю оставшуюся жизнь, и наугад схваченные дети (8-12 из 20) — тоже. Так что легкого решения я тоже не искал... — Н.Т.

колепный, потрясающий финал. Борис Натанович, а вам не кажется, что и мир Империи тоже кто-то придумал и Полдень с воспитанием каждого тоже возможен?

Б.Н.С.: Я плохо представляю себе КИ по этому сюжету. Я ведь не только не специалист, я даже не «юзер». Люблю только «Цивилизацию», ну и еще «Панцер-дженерал», пожалуй[20].

.EXE: Был бы вам хотя бы немного интересен компьютерный симулятор «прогрессорства», одобрили бы вы его?

Б.Н.С.: Если я вас правильно понимаю, это, наверное, интересно – играть в прогрессора. Я бы попробовал[21].

[21-25]

.EXE: Какие еще свои книги, кроме ТББ, вы можете помыслить в качестве игр, а какие – никоим образом? Какие произведения ваших любимых фантастов (если можно, вспомните о Леме) вы порекомендовали бы для этой тяжкой участи?

Б.Н.С.: «Хищные вещи века», «Обитаемый остров», «Стажеры», пожалуй. У Лема – безусловно «Путешествия Ийона Тихого» и, конечно же, «Непобедимый»[22]!

.EXE: Как вы считаете, позитивное или негативное влияние оказывает на современную русскую фантастику безусловное знакомство всех авторов с миром компьютерных игр? На ваш взгляд, конвейерная виртуальная реальность стимулирует воображение, расширяет творческие горизонты или же, напротив, приводит к подгонке элементов повествования под чужие стандарты чужой индустрии, может быть, даже на подсознательном уровне?



Фото Дмитрия Новикова.

Б.Н.С.: Эта тенденция – писать словно с экрана монитора – мне скорее не нравится. Но тут уж ничего не поделаешь – каждый пишет, как он дышит.

.EXE: Не слышали ли вы об эксперименте крупного американского фантаста Дугласа Адамса, выпустившего свой Starship Titanic (или, если уж на то пошло, «Путеводитель по Галактике») сперва в виде компьютерной игры (текстового приключения с картинками, что само по себе интересно), а потом, немедленно, книгой? Мы знаем, что у вас были очень сложные отношения с киноиндустрией: книга-сценарий-кино, сценарий-книга, книга-сценарий (без кино)... А если в какой-то безумной «альтернативной истории» поставить на место кино компьютерные игры – могло бы подобное произойти с каким-нибудь произведением братьев Стругацких?

Б.Н.С.: У нас, видимо, таланту не было к КИ. Ведь в конце 80-х нас пытались втянуть в эти игры, и мы даже что-то пробовали придумывать, но – дело не пошло. Мы, видимо, не понимали каких-то важнейших нюансов ремесла и не улавливали возможных перспектив.

.EXE: В дополнение к предыдущему вопросу! Подобные эксперименты (кроме Дугласа Адамса очень близко подошел к встраиванию в свою серию «Плоский мир» полноценных графических квестов Терри Пратчетт) на Западе вызывают яростные, с пеной на губах споры на тему «нарратив или интерактивность». Что, мол, следует ставить на первое место – повествование или участие игрока (который в текстовых квестах погружается в текст этаким водолазом и что-то там нерешительно трогает)? Убивают ли интерактивные корни всякие литературные достоинства книги? Или же, напротив, литературные достоинства текста делают его негибким, слишком плотным, непригодным к созданию сложной разветвленной игры, все описания в которой должны быть четкими и краткими? Нет ли у вас позиции по данном вопросу? Понятно, явление довольно чуждое, но...

Б.Н.С.: Не просто «чуждое», а вовсе незнакомое. Но из самых общих соображений мне кажется, что роль литературы в КИ должна быть сходна с таковой же в кино. Литература должна наталкивать режиссера (художника, сценариста) на специфические образы. Не порождать эти образы, – а именно наталкивать на них. Как Зона Стругацких натолкнула Тарковского на Зону его «Сталкера» – тихую, зеленую, ласковую – и страшную в своем подтексте, готовую в любую секунду напасть и порвать в клочки[23].

.EXE: Борис Натанович, спасибо вам за общение! И за романтический образ критика (пусть «высокого», литературного) в «Хромой судьбе» – в бурке, с папироской и с саблей... Спасибо!

Б.Н.С.: Спасибо и вам. Удачи!

Вопросы по электронной почте задавали Николай Третьяков (основной корпус) и Фраг Сибирский (чуть-чуть, в самом конце – поелику, спасибо вдруг рухнувшему редакционному мейл-серверу, едва успел на поезд «Москва – Санкт-Петербург – Коувола»).

20 Там alignment определяет место жительства; было бы хай-ку. — Н.Т.

21 Позитивные реморализаторы на экваториальных спутниках; гранты ученым и писателям; потом — Гиганда, повышенный уровень сложности — на Саракше. — Н.Т.

22 ХВВ — всем квестам квест, ОО — это кощунственно, но могло бы быть лучше Fallout! Сейчас будут бить: «Непобедимый»? Там «люди-за-работой», но БНС виднее. — Н.Т.
Из «Непобедимого» могла бы получиться роскошная экшен-адвенчура, со знатными пазлами. — И.И.

23 В детстве страшно пугало, когда птицы втыкались в песок (гравиконцентрат?). — Н.Т.

Убить рассказчика

Фраг Сибирский

Убить рассказчика – древнейшее, самое естественное из человеческих желаний (самое древнее и самое естественное после желания послушать историю). Ведь ни одна история не является развлечением в чистом виде. После нее остается эмоциональный осадок. Как правило, совершенно незапланированный.

То, что любая компьютерная игра рассказывает, сама того не желая, историю – досаднейший побочный эффект, от которого разработчики безуспешно пытаются избавиться вот уже два с лишним десятилетия. Изобретено и запатентовано множество средств борьбы с вредоносным нарративом. Но факт остается фактом: как ни избавляйся от текста, как ни выставляй свою игру абстрактным, оторванным от человеческого опыта явлением, никогда не знаешь, какой из легиона твоих верных пикселей нежданно-негаданно выплеснет на игрока смысловое значение.

Это приводит в ужас и маркетологов (да, кто-то, прочитав откровение между строк тетриса, захочет купить следующую игру того же направления... но кто-то ведь и не захочет!), и, разумеется, самих авторов. Вдруг на следующем конвенте экзальтированный поклонник набросится на тебя с ножом, мотивируя свои действия тем, что он «прочитал по губам приказания Пакмэна»? Причин бороться с рассказыванием историй в КИ предостаточно (как и в кино, и в музыке, и в живописи, и, разумеется, в литературе).



Ксеноцид

Казалось бы, что может быть проще – сделать свою аркаду немой, сорвать все грамматические лычки, оставить обнаженную картинку... Но полной абстракции все равно не получится. Возьмем, к примеру, Space Invaders. Игра без слов и предыстории, противоборство символов в чистом виде. Но ведь нет такой вещи, как ничего не значащий символ! Пришельцы наступают – это очевидно. Вы – последняя надежда человечества. Сие не менее очевидно. Хм-м...

Уже ко второму сеансу Space Invaders у игрока возникает четкая картина мира: отчаявшееся человечество, бросившее все ресурсы на построение орбитальной академии, где лучшие из лучших обучаются пилотированию космических судов на обманчиво простых симуляторах. К третьему сеансу паранойя разгуляется, теория заговора расцветет пышным цветом. Если мы защищаем Землю, почему все бои происходят в открытом космосе? И картина мира усложняется: на самом деле кадеты на космической станции не тренируются, а через симуляторы управляют настоящими космическими кораблями, которые – на далекой миссии, отчаянном марш-броске к родной планете насекомоподобных (с такой формой кораблей – только насекомоподобные!) пришельцев. Пришельцы обороняются, а не нападают! Кадеты сражаются за судьбы человечества и не знают об этом! Ух ты... Ничего себе! И как это у разработчиков хватило духу выпустить настолько смелую и неоднозначную игру, открыто пропагандирующую ксеноцид?

Думаю, из этого примера очевидно, что полностью отсечь нарратив от КИ можно лишь одним способом: сделав компьютерную игру не только без текста, но и без картинки. И без звука. Играть в нее будет, конечно, интересно, но несколько затруднительно. Да и уместно ли нагружать магазинные прилавки одинаковыми черными коробками? А как же здоровая конкуренция?

И даже такой вариант, возможно, не спасет. Характерный пример из параллельной «медии» доказывает, что особо ушлые рецензенты сумеют вычленить сложный сюжет с неудобоваримым подтекстом и из антрацитового квадрата...

Раз от истории нельзя избавиться, значит, надо найти наименее болезненный способ ее рассказывания. Направить мысли игроков в безопасное русло, постараться как-то повлиять на тот самый эмоциональный осадок, сделать так, чтобы желание услышать продолжение превысило потребность броситься на автора с ножом на конвенте.

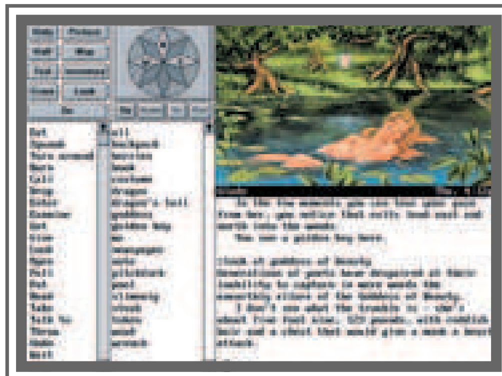
Писатели достигли определенных успехов в этой области — ну сколько вы знаете зарезанных на конвентах фантастов и детективщиков? Налицо образцово-показательное зомбирование масс.

Говорящие за мертвецов

Самый простой способ — это, конечно, чистый текст. Никаких излишне многозначительных картинок. Литературные проблемы в чистом виде. Работа со словом, предложением, абзацем; возня с деталью и образом, описаниями и диалогами, точками зрения, глубиной проникновения в мыслительный процесс персонажа и т.д. и т.п. Наибольший интерес здесь представляют квесты Infocom, в частности, работы Дугласа Адамса, бывшие возмутительно, избыточно литературными. Единственное, что не успели сделать инфокомми, — так это текстовый квест в форме потока сознания.

Потом были замечательные Legend Entertainment Боба Бэйтса и Майка Верду, Xanth, Eric the Unready, Callahan's Crosstime Saloon (куда более художественное произведение, нежели оригинальные книжки Спайдера Робинсона), снова Адамс со Starship Titanic. Темные глубины ранних текстовых квестов, когда не существовало канонов, правил, Кодекса Поведения Разработчика, открывали недопустимо широкий спектр интерпретаций. В самом скором времени были брошены спасительные якоря иллюстраций. Любая иллюстрация — регулятор, предохранитель, ограничитель воображения. Одна-единственная картинка может убить удовольствие от книги с той же легкостью, что и аннотация на обложке, рецензия, неловкое авторское предисловие, посвящение или комментарий. По моему глубокому убеждению, в неведомую страну под шапкой «Глава первая» надо ступать без путеводителя. Иллюстрированные текстовые квесты — настолько же смешное, насколько и жалкое явление. Нарратив там ковыляет на костылях, он сломлен, избит бейсбольными битами.

И здесь следует вспомнить о таком нехорошем аспекте даже самого совершенного текстового квеста, как интерактивность. На Западе под ней почему-то чаще всего разумеют нелинейность, плодотворное взаимодействие писателя и читателя, конструирующих историю в утопической гармонии...



Простите, в КИ нелинейность — нонсенс. В текстовом квесте, да и в любом другом жанре, может быть несколько вариантов прохождения, но только один из этих вариантов — ПРАВИЛЬНЫЙ. Остальные — не более чем электрические разряды, болевые импульсы, подталкивающие игрока в нужном направлении путем демонстрации того, как его ненаглядному аватару, родственникам аватара, героине и всему волшебному королевству БЫЛО ОЧЕНЬ ПЛОХО только потому, что кто-то, не будем показывать пальцем, вдруг решил выпендриться и проявить индивидуальность, вместо того чтобы играть по писанным, между прочим, черным по белому правилам.

У нас никто ничего не конструирует. В одном фантастическом рассказе описывался любопытный метод сверхсветовых скачков... Скачок происходил одновременно в сотне параллельных миров. В девяносто девяти случаях звездолет не достигал цели, все пассажиры гибли, но в одном-единственном случае прыжок удавался. И в этой высшей точке каскада уже не играло роли, сколько раз вы погибли — ведь вы так или иначе достигли цели.

Точно по такому же принципу устроена интерактивность в КИ. Игрок просто не осознает неудачных решений и неверных путей. Он всегда стремится к самой лучшей из всех возможных концовок, самой безопасной из всех дорожек — а достигнув ее, начисто забывает все остальные. Автор знает, что игрок не обратит внимания на предложенные развилки и ложные ходы, и поэтому не старается развить их во что-то достойное звания произведения искусства. Игрок знает, что автор это знает, и поэтому не особенно-то и комплексует по поводу низкой степени своей встроенности в повествование. Автор знает, что игрок знает, что автор знает, и поэтому не терзается угрызениями совести, а на вопрос очередного журналиста «что для нас с вами, профессионалов, является важнейшим — нарратив или интерактивность?» делает умное лицо и бормочет о том, что компьютерные игры в один прекрасный день жестоко уничтожат литературу, а пока что просто тренируются.

Дети разума

Другой интересный способ (речь все еще о борьбе с рассказыванием историй, помните?) — оставить в игре историю, но отказаться от текста.

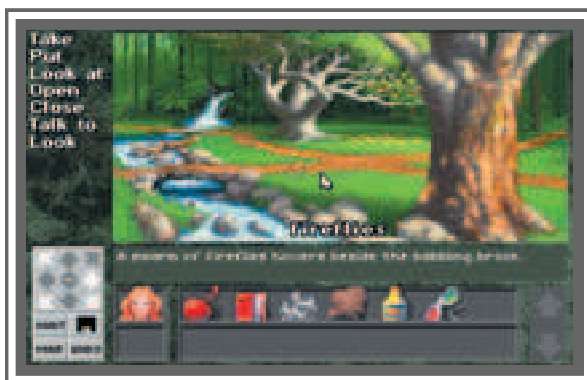
Это самый мучительно красивый и самый сложный вариант, эквилибристка уровня немого кино, которую в совершенстве освоили отдельные платформеры. Лучший из них, безусловно, — Another World, вполне возможно, величай-

шая игра из когда-либо созданных. Абсолютное приключение, в котором не звучит ни одного членораздельного слова и не встречается ни одной надписи на знакомом языке. Но разве от этого история дружбы представителей двух цивилизаций получилась хоть сколько-нибудь менее ясной, правильной, яростно сентиментальной и не менее свирепо правдивой?

По стопам Another World следуют Flashback, все части Abe's Oddysee (ну хорошо, Oddworld Inhabitants), Earthworm Jim, возможно, один-другой экзистенциально ориентированный TPS. Минимум слов, максимум драматургии. Нарратив через жесты, через действия, через прыжок, через подтягивание, через удар мечом... Началось все, конечно же, с «Принца» и «Каратеки», – у Джордана Мехнера, еще одного несомненного чудо-рассказчика, не было рта (был PC speaker), но он должен был кричать. И докричался ведь.

Но это слишком изысканный, слишком энергоемкий способ для современной индустрии. В конце девяностых разработчики и, главное, издатели КИ выяснили, что можно все-таки делать игры с сюжетом, ничего не рассказывая и не демонстрируя. Для этого надо всего-то внести сюжет на отдельном блюде. Так появились cut-scenes.

О-о-о, эти ролики на движке (или, что куда хуже, не на движке), никак не состыкованные с игровым действием, написанные и срежиссированные совсем другими людьми, но прямо-таки сочащиеся Настоящей Драматургией и Взаправдашним Голливудским Экшеном! Перевранные реплики из популярных фильмов, грубо симулированные режиссерские изыски из последнего блокбастера, вырезанные из толстого картона персонажи (можно хорошо нарисовать модельку такого героя – но ведь жизненно важно, чтобы внутри этой нарисованной модельки обитала другая, литературная, выписанная, этакий призрак в машине, или, если угодно, душа персонажа). Собственно, cut-scenes – это миниатюрные кинопостановки «по мотивам» любезно предоставленной компьютерной игры. Отношение к исходному материалу у их творцов ровно такое же, что и у Пола Андерсона или Уве Болла... Прямо скажем, бестрепетное.



Хуже коммерческих лакированных cut-scenes могут быть только авторские cut-scenes. О-о-о, эти ролики на движке, что ваяются непосредственно главным дизайнером игры! Эти ролики длятся часы, они вмещают в себя весь жизненный опыт дизайнера, все его надежды и чаяния, несбывшиеся мечты о карьере в Голливуде, неопубликованные романы, повести и рассказы...

И ладно бы, что эти cut-scenes абсолютно невозможно смотреть, к подобному мы привыкли. Но главдизайнер так ими увлекается, что на дизайн игры у него времени совершенно не остается! В результате играть между роликами тоже не во что.

Нам осталось рассмотреть последний аспект нарратива в КИ – использование диалога. Понятно, что диалог в игре и диалог в cut-scenes – это две больше разницы. В роликах можно говорить что угодно – сочтут стилизацией и будут мучительно вспоминать, откуда украдено. В игре за слова придется отвечать. Если ваш персонаж вслух выражает мысли и не вызывает при этом немедленной и резкой реакции публики – иллюзия взаимодействия с окружающим миром лопнет, вашу игру не купят. Именно поэтому половина героев КИ молчат как рыбы (даже в графических квестах. Помните всех этих бесплодных призраков, не отбрасывающих теней археологов и журналистов, бороздящих Помпеи и Атлантиды?), а другая половина уповает на спасительные однострочные реплики. Публичная реакция на которые всегда однозначная. Да и аудиторией почему-то чаще всего служат поработившие Лос-Анджелес пришельцы – не самый удачный социальный материал для затяжной дискуссии.

Секрет успеха Rockstar North и серии GTA, мне кажется, в том, что в Вайс-сити или Сан-Андреасе игрок может завязать спонтанный разговор с первым встречным и ПОЧТИ может его поддерживать. А вот почему разговоры с игроком игнорируют все без исключения многотомные РПГ (которым, казалось бы, Создатель велел быть к своему игроку максимально приветливыми и вежливыми... Ролевые игры – все равно что кормящиеся с туристов курортные городки. Кроме приятного климата, роскошных видов и дружелюбных туземцев продавать им нечего) – мне решительно не понятно. «Я дам тебе полезный артефакт» и «как пройти к ближайшей совершенно привычной мне точке парковки гигантских многоножек?» – это, простите, не общение. Зато какой словесный понос прохватывает вставшего в позу NPC, стоит герою наступить на очередную кочку сюжетного минного поля! РПГ практикуют исключительно монологи. И за это их стоит ненавидеть.



Трудности перевода

Сергей ВЕЛИЧКО учился на драматического режиссера в Белорусской академии искусств, затем решил стать «богатым и здоровым», ушел в бизнес, затосковал, «всё бросил» и после череды приключений оказался в «Нивале», где поставил свой первый за пределами студенческой сцены спектакль. Вы слышали это название – «Операция Silent Storm: Часовые».

Профессия: сценарист

Опыт оказался удачным, и сегодня Сергей ВЕЛИЧКО работает с группой «Нивала» над новым прочтением классики наших аркан арских дней по имени «Ночной дозор». О горбатом Ричарде, синем мхе и Завулоне – далее.

Game.EXE: Сергей, в вашей визитной карточке написано «сценарист». В моем нынешнем сугубо обывательском, искореженном западными киноштампами сознании хоть и не глупого, но очень простого парня сценарист – это тот нервный чувак, жалкий интеллигентишко в очках и шарфе, с растрепанной пачкой машинописных листов, который всеми правдами и неправдами пытается «впарить» свою писанину именитому продюсеру. Что вы делаете в «Нивале»?
Сергей ВЕЛИЧКО: Я... эээ... пишу сценарии для компьютерных игр.
.EXE: В чем конкретно заключается ваша работа? Давайте попробуем разложить все по полочкам...
С.В.: Конечно, так будет гораздо проще. Все начинается с подготовки сценарных идей, заготовок для сюжета – их собирает вся команда, не только я. После того как букет идей сложился, наступает нелегкий момент выбора одной из них, главной. Выбираем. И вот тут-то я сажусь за стол и сочиняю синопсис. Синопсис – это краткое описание происходящих в игре событий, сюжет, изложенный без каких бы то ни было литературных изысков. Нечто вроде: «Мир в опасности. Ваня решил спасти мир и пошел к Пете за советом. Петя сказал, что Ване нужно достать Абсолютное Оружие...» И так далее.
В синопсисе сценарная идея раскрывается через череду событий, которые можно безболезненно реализовать в данной конкретной игре, – с привязкой к игровым механизмам, к тому, как это все будет выглядеть в готовом продукте...
.EXE: Иначе говоря, сочиняя синопсис, вы уже думаете о геймплее?
С.В.: Разумеется. Это одна из первоочередных задач, которые передо мной стоят. Потому что есть вещи, которые легко придумать, но ни за что не осуществить в игре. Я должен работать в рамках той концепции, в рамках тех средств, которыми разработчики

потом будут оперировать. Представьте, фантазия унесет меня куда-нибудь, и... я придумаю сцену, которую мы не сможем реализовать по техническим причинам или из-за нехватки времени.

.EXE: Насколько подробен этот документ? объемен ли он?

С.В.: Зависит от конкретной игры, но вообще краткость — сестра нашего брата, и обычно я стараюсь уложиться в 5-10 страниц. Синопсис переделывается много раз, пока не выкристаллизуется финальный вариант. В течение кристаллизации идут бесконечные мозговые штурмы, свое мнение высказывают руководитель проекта, дизайнер, креативный директор «Нивала», и только тогда, когда все ключевые участники удовлетворены, я приступаю к сочинению детального сценария каждой миссии будущей игры.

На этой стадии к работе подключаются дизайнеры, с которыми мы и придумываем соответствующие сюжеты. Вот карта уровня: здесь должна произойти сцена X, там — сцена Y; антураж, окружение должны быть такими-то; а здесь — место следующим событиям; кроме того, возможно, именно тут наш герой столкнется с ветвлением сюжета. И так далее. Очень кропотливая работа.



.EXE: Выходит, что сценарист играет ключевую роль и под знаменами своего «видения» чуть ли не ведет в бой дизайнеров и художников?

С.В.: «Ключевая роль» — слишком громкие слова. Конечно, я работаю и с дизайнерами, и с художниками, и, слава богу, это здравомыслящие, грамотные, креативные люди, поэтому мне нет нужды контролировать всё и вся. Это совместный труд. К примеру, по сценарию нужно, чтобы персонаж вызывал у игрока омерзение. Следовательно, я иду к художнику и говорю ему: есть вполне определенная сюжетная задача, которую нужно решить. После чего мне сложно советовать что-то художнику, потому что это уже его территория, его кухня.

.EXE: Понятно. Но более всего нас интересуют диалоги. Текст. Слово. Желательно художественное. Хотя бы потому, что в самом начале нынешняя тема номера называлась «Игра как текст»...

С.В.: Диалоги — это отдельная большая работа, и ею занимаются несколько авторов. Не только я.

.EXE: Лучшие умы нашего ж. ломают сейчас виртуальные копья, рассуждая о противостоянии интерактива и нарратива, близоруко щурят глаза, пытаясь рассмотреть в КИ текстовую подоснову. Вот вы — как практик — имеете что добавить? Как трансформируется текст, покидая книжную форму и воплощаясь в виде компьютерной игры?

С.В.: КИ требуют определенной лаконичности в изложении мысли. Порой существуют ограничения чисто технического толка: так, одна реплика персонажа не должна превышать четыре строки, набранные 12-м кеглем. Я, конечно, утрирую, но подобная ситуация вполне вероятна.

Кроме того, давайте исходить из реалий: игрок в большинстве своем — существо ленивое, читать все это не будет, а будет нажимать «skip», «skip», «skip»... А это страшно, это полный провал. Поэтому, чтобы «зацепить» его, нужен лаконичный, емкий, яркий текст — дабы игрок смог впитать его за время той небольшой паузы, что отделяет один клик от другого.

Тоже утрирую, но уже с грустью.

Кофе и сигареты

.EXE: Насколько важна роль сюжета в игре? Может быть, это условность, жест вежливости, кивок культуре? Легенда гласит, что сценарий DOOM был написан на коленке за полчаса до отправки диска на тиражирование. Да и в тетрисе без голоса за кадром и роликов между миссиями вполне можно обойтись...

С.В.: Возможно, DOOM немного проиграл без сюжета, но позже случился Half-Life, а сейчас — DOOM 3, сюжет которого совершенно точно сочинялся не на коленке. Позволю себе небольшую кулинарную параллель. Ты готовишь, к примеру, шашлык. Тебе нужны мясо, соль, маринад, специи и т.д. Если ты пренебрег специями — шашлык получится, но не очень вкусный. Так и у нас: хороший сюжет — необходимый ингредиент для удачного блюда... И это, кстати, от жанра зависит. Иногда сценарий — это специи, иногда — соль, а иногда — мясо. Трудно приготовить шашлык без мяса, правда же?.. Вдобавок, конкуренция на рынке игросюжетов ничуть не меньше, чем на киносценарном базаре.

.EXE: Конкуренция? Я не ослышался?

С.В.: Именно так. Я лично постоянно отслеживаю оригинальные сеттинги, необычные сюжетные ходы, которые встречаются в других играх. Встретив очередной бриллиант, чувствую радость («вот черти, здорово придумали!») — и тут же укол разочарования: увы, этот ход я уже не смогу использовать в своей работе. Почему? Потому что завтра в журнале напишут: «Это стянуто отсюда, а то — оттуда». Сценарий должен контрастно отличаться от того, что есть у других.

.EXE: А что такое «хороший сценарий» компьютерной игры?

С.В.: Большинство современных игровых сценариев одномерны. В них есть одна или две доминантные идеи, которые авторы эксплуатируют на протяжении всей сюжетной линии. Например: нашествие инопланетян-насекомых. Всё. Весь сценарий строится вокруг этого нашествия.

Мне кажется, и пусть я окажусь в роли Кассандры и мой прогноз окажется неверным, наступит момент, когда в прицеле КИ-сценария окажется человек, его рост, его развитие, его эмоции — естественные, человеческие, живые эмоции. Все говорят: «У WarCraft 3 отменный сценарий». Не стану спорить, мне тоже кажется, что он хорош. И «цепляет» он еще и потому, что его стержнем является трансформация человека, путь главного героя от добра к злу. Это очень важно. Мой педагог по режиссуре говорил: «главное для драматургии — р а з в и т и е». Если ваши персонажи статичны, если с ними ничего не происходит — ВНУТРИ не происходит, — это мертвый сценарий.

Возможно, это еще одно продолжение старого спора писателей-фантастов, который разгорелся, если я ничего не путаю, в шестидесятые годы. «Фантастика про идеи» или «фантастика про человека»? Что ставить во главу угла: технический прогресс, торжество человеческой мысли или исследование эволюции человека, его развитие в новых, фантастических обстоятельствах? Сегодня, как мне кажется, побеждает второй подход.

.EXE: Вас учили ставить спектакли, теперь вы «ставите» игры. В чем разница?

С.В.: Театр в основе своей условен. Во времена Шекспира на сцене не строили лес, а ставили табличку с надписью «лес» — и зрителям этого хватало. На другом полюсе — кино, которое по сути документально. Конечно, есть исключения, вроде «Айболита-66» или «Догвиля», эксплуатирующих театральную эстетику, и все же кино — это высокохудожественное (или не очень) документальное отражение жизни.

В своей условности игры начали путь от театра и движутся в сторону кино. Игры становятся все ближе к реальности, «у нас все как в жизни». И чем больше у игр возможностей выражения, тем шире пропасть, разделяющая театр и КИ. Это не значит, что мне легче было бы писать текстовые квесты, там много своих нюансов. Но сейчас КИ ближе к кино, чем к театру, и мне пришлось заниматься образованием. «Нивал» организовал для нас курсы по режиссуре, операторскому мастерству, которые проводили преподаватели из ВГИКа.

Конечно, пригодился и театральный опыт. Например, нас учили законам мизансценирования: как должны располагаться персонажи, как добиваться того, чтобы сцены были выразительными, и сейчас при работе над некоторыми проектами я принимаю участие в создании т.н. «сцен на движке». Мы стараемся сделать эти моменты яркими.



▲Дмитрий Никулин, дизайнер уровней, сотрудник Ночного дозора.

.EXE: Но есть и другое отличие: игры интерактивны, зритель перестает быть наблюдателем и становится активным участником действия, он способен управлять развитием сюжета. Насколько это усложняет вашу работу как сценариста?

С.В.: Конечно. Сценарий с многочисленными концовками и ветвлением сюжета — штука более амбициозная. (Кстати, в театре были попытки делать спектакли с альтернативными концовками, по-моему, этим «грешил» Ежи Гротовски, если я ничего не путаю.) В первую очередь это увеличивает физический объем работы. Ты придумал одну линию, и остальные будут даваться тебе все сложнее и сложнее. Потому что ты, с одной стороны, скован рамками сеттинга, сюжетной линии, возможностями, которые предоставляет тебе геймплей, а с другой — должен писать вещи, которые отличаются от того, что было придумано раньше. Игроки ждут от тебя оригинальных ходов — поэтому будь любезен.

Вход в сумрак

.EXE: Сергей, давайте переместимся чуть ближе к «Ночному дозору». Вот книжка, хорошая или плохая — другой разговор; из нее надо сделать игру — несомненно, хорошую. Вы в самом начале работы. Ваша задача?

С.В.: Не навредить!.. Нужно сразу сказать, что игра делается не столько по книге, сколько по второй части к/ф «Ночной дозор», которая выйдет в 2005 году. Поэтому мы отталкиваемся от киносценария, отличающегося от книги примерно в той же степени, что и сценарий первой серии. Иначе говоря, в нашей игре, как и в картине г-на Бекбамбетова, очень широко используются сюжетные ходы из первоисточника.

.EXE: На внутреннем «семинаре», который мы провели, готовясь к этой теме, обсуждался вопрос, должна ли играизация быть дословной или в КИ, как и в кино, обязательно свободное плавание в материале, да еще таким сложным стилем, как баттерфляй. Спорили не очень долго, вывод очевиден: буквальный перевод, калька с первоисточника — подобны творческой смерти.

С.В.: Совершенно согласен. Представьте, что я, театральный режиссер, взялся за «Гамлета». Если я поставлю его так, как написал Шекспир, — не слово в слово, конечно, а на том уровне, что лежит сверху, — это будет удручающе скучно. Текст можно прочесть в книжке, для этого не нужно надевать костюм, идти в театр... Интерес представляет авторское прочтение. Мне кажется, что хорошее получается только тогда, когда режиссер использует литературу как точку опоры, трамплин, от которого можно оттолкнуться

– и полететь. Близко лежащий пример – «Сталкер» Тарковского. А вдалеке – «Властелин колец» Джексона, фильм аккуратный, качественный, дорогой, но не открывший лично для меня ничего нового. И если бы, чисто гипотетически, «Властелина» взялся снимать тот же Тарковский, мы получили бы совершенно другое кино. И вот его я посмотрел бы с удовольствием.

.EXE: Ну а вы-то – Тарковский или Джексон?

С.В.: Гм... Вот это вопрос!.. С одной стороны, на нас давит тяжкий груз ответственности, как, простите, на Джексона давила миллионная армия поклонников и многомиллионный бюджет. Когда проект был анонсирован, на форумах развернулось такое!.. И выяснилось удивительное: люди, которые собираются играть в наш «Ночной дозор», почему-то хотят получить то, что уже и так имеют – в книге! Они уже были Антонами и Завулонами – в своих фантазиях, они уже играли в ЭТУ игру! Но им все равно отчего-то хочется, чтобы мы повторили это еще раз...

Конечно, мы не собираемся дословно цитировать «Ночной дозор» Лукьяненко или киносценарий. У игры будет своя история. Вместе с тем есть такое расхожее выражение: «дух произведения». И мы попытаемся этот дух сохранить.

.EXE: А какой у «Ночного дозора» дух? Г-н Лукьяненко в одном из своих интервью сказал, что считает фильм выполненным в «эстетике мрачности».

С.В.: Я очень хорошо (честно, без подхалимажа) отношусь к Сергею, прочитал, наверное, все его книги, некоторые не по разу. Чем мне нравится «Дозор»: там описано то, что происходит здесь и сейчас, за нашим окном. И там дан рецепт того, как мы можем эту действительность изменить. Понятно, не на самом деле, а в мечтах. Часто, читая его книги, я ловил себя на мысли: «Ах, почему же я не Иной!». Лукьяненко угадал с современными декорациями (а ведь помести он своих героев в Средневековье – и легкие, эффектные сюжетные ходы сами просятся на бумагу): приключения программиста Городецкого, разведенного, любящего выпить, циничного, куда интереснее подвигов сэра Ланцелота. Потому что этим Антоном мог быть я.

А что до «мрачности»... Может статься, Тимур Бекмамбетов так воспринимает нашу действительность, и, может быть, он честнее ее воспринимает. А возможно, его режиссерская задача – сделать Свет и Тьму более контрастными. У Лукьяненко же Свет и Тьма – две стороны одной медали. Мне эта позиция, кстати, понятнее. И тот сценарий, который у нас получается, в этом смысле ближе к оригиналу, чем фильм. Цели, которые декларируют обе стороны, отличаются, но методы у них зачастую одинаковые.

Кстати, сценарий игры готов на уровне синопсиса, Лукьяненко его уже читал и после некоторой доработки одобрил.

.EXE: И что сейчас?

С.В.: Сейчас я плотно работаю с дизайнерами, мы занимаемся обсуждением миссий. Думаем, как могут выглядеть диалоги...

.EXE: Насколько трудно было трансформировать киносценарий в игру?

С.В.: Мне – легко. Я очень хорошо знаю материал – книгу, фильм. Я в теме, и тема эта мне интересна и близка. И... скажем так, сценарий игры «Ночной дозор» вызвал много меньше замечаний, чем другие мои работы.



▲Наталья Брынцева, художник по текстурам, сотрудник Дневного дозора.

.EXE: Каким вы видите геймплей книги «Ночной дозор»? Готовясь к интервью, я перечитал все «Дозоры» и почти испортил чтение, пытаясь поставить себя на место дизайнера будущей игры. «Ночной дозор» на игру не похож. А «Дневной дозор», напротив, читается как after action report графоманствующего игромана: герои постоянно докладывают о своих уровнях магического мастерства, совершенно откровенно «накапливают опыт» и «развиваются»; вводятся заклинания fireball, «плеть Шааба»; подробно описываются тактические схемы: «круг», перевертыши, артефакты... Красивая идея с пожирающими силы уровнями сумрака, в которых время замедляет свой бег, а законы физики перестают действовать... Складывается впечатление, что Лукьяненко практически написал дизайн-документ на... Что это за игра?

С.В.: Мне трудно говорить за Сергея... Могу лишь сказать о том, что в итоге получается у нас. Если попытаться обозначить жанровую принадлежность проекта, то это РПГ. Героям придется общаться с другими персонажами, принимать нелегкие решения и, конечно же, сражаться.

Многие из элементов «магической физики», что описаны в книге, найдут отражение в игре. Вы правы, в первой части трилогии меньше сражений, меньше «экшена». Одной из наших главных задач как раз была необходимость совместить размеренность и «детективность» с так ожидаемыми игроками масштабными боевыми действиями. И имеющийся в нашем распоряжении движок Silent Storm позволяет успешно решить этот вопрос.

Ну и, конечно, свою роль сыграл сценарий второй киносерии «Ночного дозора». Разворачивающиеся там (а равно и в нашей игре) события можно назвать только одним словом: война. Неприкрытая

разговорами о «договорах» конфронтация; сюжет на первый (но лишь на первый!) взгляд прекратил играть в детектив и превратился во фронтовые сводки. Для дизайнеров «Ночного дозора» это большая удача. Однако я, как сценарист, не забываю об интригах и «детективности». Решение конфликта будет зависеть не столько от размеров магического бицепса главного героя, сколько от его способности использовать ситуацию в своих интересах.

.EXE: Сражение между Светом и Тьмой не имеет конца. Вряд ли вам будет позволено поставить точку в финале игры. Верно?

С.В.: Это так, но одна из сторон может достигнуть временного стратегического преимущества. И в нашей игре главный герой будет тем человеком, которому по плечу сдвинуть баланс сил.

.EXE: Какими вы представляете себе магические дуэли? У Лукьяненко сражения магов описаны в деталях и без лишней спешки — просто идеально ложатся в русло походового Silent Storm.

С.В.: Вопрос скорее к дизайнерам. Арсенал магических заклинаний придумывают они, я лишьвысказываю пожелания. Например, мне нужно, чтобы герой мог замораживать врагов, то есть лишать их возможности двигаться. Дизайнеры пошли мне навстречу.



Сергей Величко, сценарист.

Гибель Большой Л

.EXE: Люди читают все меньше и меньше. Нынешние 10 тыс. тиража равны советским 150 тыс. Короткие таблоидные заметки и картинки в Интернете, кино и игры отнимают у писателей аудиторию. То ли в шутку, то ли всерьез мы рассуждаем о «гибели литературы». Как вы считаете, скоро ли компьютерные игры оттянут на себя аудиторию литературы «легких жанров» — детективов, фантастики?

С.В.: Не думаю, что литературе что-то грозит. Нет никакого противостояния — игры, кино и литература дополняют друг друга. Очень может быть, что количество людей, читающих книги, будет и дальше сокращаться, хотя бы потому, что играть намного легче, чем читать. Впрочем, все зависит от человека. Слово первично. Происходящее на экране телевизора, кинотеатра или монитора сначала было записано на бумаге. И если завтра окажется, что Бредбери был провидцем и все книги исчезнут, сгорев, уже на следующий день они начнут появляться снова — кто-то сядет писать дневник, кто-то — воспоминания. Эта пустота будет заполняться. Писатели понадобятся кинорежиссерам, дизайнерам КИ — просто для того, чтобы продолжать делать то, чем они занимаются сейчас. В общем, слухи об апокалипсисе сильно преувеличены.

.EXE: Если забыть на время о популярности, тиражах и прочей коммерции, лично вы хотели бы поставить игру по...? Учтите, кто-то из наших просил «Лолиту» по Набокову, да чтобы с рейтингом «M»!

С.В.: Мой выбор консервативен. Возможно, он даже покажется кому-то банальным. Очень люблю Вильяма нашего Шекспира. У меня были мысли на эту тему, я вижу корректную сборку из главных его произведений, в которых есть место сражениям, интригам, любви, магии...

.EXE: Похоже на квест.

С.В.: Похоже. Хотя мне видится РПГ. Представьте, вы оказываетесь в мире, где в одно время живут Гамлет, Просперо, Горбатый Ричард и Лир, и все приключающиеся с ними события происходят рядом с вами, и вы можете в них вмешаться. Впрочем, эта мечта из разряда трудновыполнимых. Тяжело будет найти деньги на игру, чьи персонажи говорят высоким слогом.

.EXE: Увы, увы... А вам не кажется, что требования к качеству текста в компьютерных играх — ниже голенища? Я вот часто ловлю себя на мысли: плохо, наскоро написанный текст, убогие диалоги оскорбляют вкус, не дают поверить, увлечься игрой...

С.В.: Есть такое... Некоторые разработчики считают текст вторичным по отношению ко всему остальному. У них и без «литературы» достаточно проблем: движок, дизайн уровней, геймплей, сроки, бюджеты... И если некоторым играм это, возможно, сходит с рук, то другие — убивает. Мое мнение: если уж взял в руки перо — будь добр, соответствуй...

.EXE: А может, это не так важно? Может, игроки не заслуживают хороших текстов? А что — читают макулатуру, говорят матом, на ура проглатывают подстрочные переводы. И ничего, все живы. А некоторые даже счастливы. Может быть, ИМ все равно?

С.В.: Я игрок. И уверен, что заслуживаю лучшего. А вы заслуживаете лучшего? Вы ведь тоже игрок, нет?.. Один хороший человек, с которым мне пришлось столкнуться в жизни, как-то сказал: «Не ставьте спектакли для дураков». Возможно, именно благодаря этой позиции у нас при всех кризисах, «перегибах на местах», соревновании авторитетов и прочем есть хороший, умный театр. Чем хуже игроки?..

Беседу вел Олег Хажинский.

Синестезия

Фраг Сибирский, Николай Третьяков

Синестезия – явление восприятия, когда при раздражении одного органа чувств наряду со специфическими для него ощущениями возникают и ощущения, соответствующие другому органу чувств. Другими словами, при синестезии окрашиваются звуки и звучат цвета.

Такое происходит не только с органами чувств, при всем нашем к ним уважении. Произведение одной «медии» способно вызывать ощущения, соответствующие другой. Вы наверняка помните хотя бы один подобный случай. Вы смотрели фильм «Кодекс 46» или «Отель «Новая роза» и не видели картинок... ЧИТАЛИ экран, на котором была плотная, с розовым оттенком психоделики проза в манере, соответственно, Филипа К. Дика или Уильяма Гибсона. Вполне возможно, СМОТРЕЛИ или СЛУШАЛИ отдельные компьютерные игры, начисто забыв о собственном в них участии, ИГРАЛИ в то или иное кино (взять того же «Рокки» – один из авторов больше не может смотреть этот фильм, не выбивая машинально комбинации на несуществующем геймпаде). А теперь сосредоточьтесь-ка хорошенько...
Когда вы в последний раз ЧИТАЛИ компьютерную игру?

Альдо Вубинди

Прямо, говорят, по коридору иди и до конференц-зала, не ошибешься. Зашел. Народу — не продыхнуть. Камеры подлетели, в рожу мне уперлись. Стою. Типчик этот из HR-отдела развинченный речугу шпарит, что герой и простой парень. Руками крутит, точно с гулянки выдернули, где чистый кислород нюхал. Морпеху, говорит, премия в полуторном размере, грамота от совета директоров и благодарного человечества и отпуск на десять дней. Имя, говорю, ё, есть у меня. Не слышит.
Главное — меня бадусан напряг. Вылезает вперед Фредди из телика и две мочалки с ним тоже из телика. Нехилые мочалки — одну Фэй Та звать, китаянка вроде, а я по-китайски не секу — я в народной школе был, до того как в колонию попал. А Фредди лыбится и шпрехает по-быстрому, что отпуск герой человечества проведет в лучшем ашраме для удалившихся на покой менеджеров G&P в Тибете и про социальную ответственность. И награждается, говорит, бадусаном трех видов, новая линия, мы счастливы объявить. И камеры меня окружают, метелки из телика ко мне плотно так прижимаются, как будто я в D-Track победил. Улыбнись, Морпех, Фредди говорит. Я ему, имя, говорю, у меня есть, я, блин, кфигам, герой человечества. На час ты герой, говорит Фредди, и вообще мне на дезинфекцию пора. Пока-пока. И, курва, вместе с метелками и камерами сваливает с концами. Куда, говорю, почесали, э. Хоть путевку дайте на пляжу поваляться с кадрешками, на кой мне ваш буржуйский ашрам. Согласовано с руководством корпорации, говорят. Я стою с говнистым их-ним бадусаном, тут с крысиной мордой этот из внутренней безопасности подваливает, глаза щурит. Не терпится ему узнать, по какому праву я чужие шкафчики вскрывал. Вы осознаете, говорит, что щупали программы и личные дневники и еще не прошедшее испытаний оружие? Подпишите, говорит, о неразглашении. А сам дергается, на измене чел. На конкретной измене — видать, втыкон ему будет капитальный, ежно не подпишу. Уймись, папаша, говорю, лучше пива принеси и черкану твою бумаженцию. А он фишку не рубит, про условия контракта мне втирает, преет. Я говорю, его ж, контракт, UAC на руки не выдает, дядя, — и ставлю закорючку...

Сначала на вычислительной технике начали играть с картинкой. Потом – с текстом. Что само по себе наводит на размышления... Но куда интереснее то, что эти две линии развития КИ так толком и не пересеклись. Существуют традиционно картиночные жанры (шутеры от первого и третьего лица, аркады, файтинги) и традиционно текстовые (квесты, РПГ, стратегии, симуляторы). Современные шутеры будут работать и без текста. Современные квесты, РПГ, стратегии и симуляторы будут работать без картинки.
С другой стороны, существуют чудовищные, вопиющие исключения. Взять хотя бы DOOM 3 – шутер с изощренным литературным сюжетом, вызывающим сильнейший поток книжных ассоциаций. Но это исключение подтверждает правило. Во время перестрелок глаза игрока стекленеют. Когда приходит время прочитать новую порцию фантастического триллера на КПК, эти глаза искрятся мыслью. Игрок живет и дышит вместе с другими морскими пехотинцами на марсианской базе, не обращая внимания на то, что база разрушена, а все морпехи давно мертвы. КПК с текстом служит для игрока машиной времени. Более того, он служит порталом между жанрами.

Сквозь эти воротца из шутера можно шагнуть в квест, survival horror, РПГ и надолго там поселиться. Какой жанр вы любите — в такой и войдете. DOOM 3 — психологический эксперимент, тест Роршаха, чисто текстовая игра в дорогостоящей графической оболочке. Настоящий движок там — литературный талант Костелло.
Внимательно посмотрите список КИ-экранизаций. Киношников привлекли аркада, TPS, файтинг и, по странному стечению обстоятельств, survival horror (который, впрочем, тоже достаточно трудно представить себе в текстовом виде). Вот вам подтверждение законченной визуальности этих разновидностей КИ. Но кого же тогда манят текстовые развлечения?

Эдвард «Blacktail» Гиббон
Zzzz... (Мэл Брукс в звериной шкуре окропляет фрески Тассили, показывая, как появился критик.) Zzzzz...
«Богатство господствующего класса нашло свое отражение в мощной и повсеместной строительной деятельности царей. Интенсивное строительство, покрывшее страну храмами и дворцами, было возможно благодаря наличию многочисленных рабов-военнопленных и использованию труда свободного населения. В Двуречье в отличие от Египта в силу местных природных условий не существовало каменного строительства, и все здания возводились из кирпича-сырца. Не строилось ничего подобного каменным громадам пирамид или погребальным сооружениям египетской знати...»
Zzzz... (Мэл Брукс заставляет расступиться большую лужу, подражая Моисею.) Zzzzz...
«Держава гуннов начала клониться к упадку. Своими завоевательными успехами китайцы подорвали ее экономическую основу, поскольку благосостояние гуннов в значительной мере покоилось на эксплуатации богатых земледельческих оазисов, которые они теперь утратили. Сложившаяся среди гуннской аристократии прокитайская группировка выступила за союз с Китаем и за усиленную эксплуатацию местного земледельческого населения. В связи с этим была сделана попытка построить город в земле гуннов...»



Zzzz... (Мэл Брукс влет палит по подбрасываемым крестьянам, изображая Людовика XVI.) Zzzzz...
«После некоторого перерыва, вызванного смутой, правительство вновь стало уделять внимание все более развивающейся буржуазии. Усилилось стремление французских купцов и мануфактуристов к торговле с колониями и колониальной экспансии. Меркантилистская политика Ришелье помогла французской буржуазии добиться известных успехов в этой области, а также образовать торговые компании. Они способствовали расширению французских колоний в Канаде и обоснованию французов на Антильских островах и в Гвинее...»

Если по шутерам снимают кино, то по стратегиям и квестам пишут книги. Ужасные книги, которые зовутся «новеллизациями». Существуют официальные новеллизации «Цивилизации» Сида Мейера. И тут нас очень интересует один момент...
Да, по литературным достоинствам эти книжки сопоставимы с официальными новеллизациями, допустим, «Секретных материалов». Даже если вы в жизни не читали ни одной новеллизации «Секретных материалов», вы вполне способны очень живо такое явление представить. Но скажите, пожалуйста, КАКАЯ РАЗНИЦА, пишет ли человек по мотивам реальных исторических процессов (на этом материале, в общем-то, была написана пара неплохих книжек) или же по мотивам этих процессов, интерпретированных Сидом Мейером?! Ведь Сид не то чтобы старался сделать свою «Цивилизацию» максимально непохожей на настоящую, не правда ли?
Несчастная «Цивилизация» — далеко не единственный пример (ведь помимо официальных книжек «по мотивам» существует масса неофициальных — откройте произведение своего любимого представителя современной русской фантастики, полюбуйтесь на перестрелки из Duke Nukem 3D и названия рас из Star Control 2), но, пожалуй, самый характерный. Именно его следует использовать для развенчания романтического образа профессионального новеллизатора. Не знаем, у кого как, а у авторов последнего межгалактического журнала, каждый день улавливающих курящиеся над телами КИ флюиды и отчаянно оформляющих их в текстовую форму, сей образ сложился ну исключительно романтический. На стенке — сияющая лицензия. Человек с одухотворенным лицом сидит за ноутбуком и в тепличных условиях делает то, о чем мечтает каждый, хоть раз в жизни увидевший в кусочке Fallout'а «Обитаемый остров» Стругацких («А в пустыне, наверное, придется таблетки горстями жрать...»), — ПИШЕТ о приключениях любимых героев в любимом мире за приличные деньги!!!
Когда осознаешь, что эти люди не в состоянии написать приличную книжку по мотивам ИСТОРИИ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ, образ как-то меркнет. Разумеется, все новеллизаторы пишут одну и ту же скверную книжку в бумажной обложке, подставляя имена и названия из дежурного продукта («Звездные войны», «Цивилизация», «Морровинд», «Стар-

Трек», опять «Звездные войны») и меняя по мере надобности мечи на бластеры, звездолеты на катапульты. Аудитория дежурного продукта эту книжку покупает и, не читая, ставит на полку. Все довольны.
На хоть какую-то разумную жизнь можно надеяться в неофициальных книжках по мотивам КИ, но тут, во-первых, в игру вступает огромное количество фанфика (новеллизаций, писанных графоманами-любителями, в отличие от графоманов на ставке издателей), а во-вторых, граница между просто книжкой и неофициальной книжкой «по мотивам» слишком уж тонка. Какой эксперт возьмется определить, срисован ли этот слон с реального слона или же с эксклюзивного слона из «Цивилизации» Сида Мейера?
Примем же за аксиому 1: ВСЕ современные писатели пишут в той или иной мере по мотивам компьютерных игр. Примем же за аксиому 2: НИ ОДИН из них в этом не признается.
Но какие именно жанры КИ наиболее перспективны в литературном плане? Скорее даже — какие именно жанры КИ наделены наибольшим литературным потенциалом? Tony Hawk's Pro Skater, спору нет, замечательная игра и к чисто визуальным развлечениям ее отнести трудно (слишком уж там сложная, специфическая внутренняя эстетика: поиск гармонии на роликовой доске, экзистенциальный кризис человека в мешковатых штанах)... И все-таки!

Крэш Зенна

Дорога уютно вела под уклон одного из зеленых холмов Сан-Франциско, будучи уверенной, что качение по ней производится мной в правильном направлении. На углу Малхолланд-драйв и 47-й улицы я заметил синюю дверь маленького полицейского участка.
— О'Брайен, — представился сержант. — Вы, случайно, не по поводу исчезновения роликовой доски, в просторечном обиходе именуемой «скейтбордом» и даже «скейтом»?
— Нет, я ищу Тони, а доска со мной, — подумал я.
Какая-то мысль, очевидно, поразила сержанта и задержалась в нем надолго. Глаза его не сверкнули, отразив высоковольтный мысленный разряд, а зажглись медленно — на свечной манер. Уверенным движением он выхватил у меня доску и вперился в нее на несколько секунд неподвижным взглядом.
— Тридцать семь процентов, — проворчал он наконец. — Это еще куда ни шло.
— Мы с Тони преследовали пингвина, — жалобно сказал я. — И мне показалось, что я не вписался в вираж. А потом Эдди играл в бейсбол с привидениями...
— Разве вы не осведомлены, что законами штата Калифорния позитивно воспрещается преследовать розовых кроликов и пингвинов, тем более разъезжая на роликовой доске, вытворяя такие противные природе человека фигуры, как Задопятный Носохват, и подчиняясь прихотям спятившего колесного устройства по имени Тони?
— Извините, — пролепетал я, охваченный внезапным и безотчетным раскаянием. Мои плечи втянулись и ушли далеко вниз, а беззащитная и испещренная шрамами голова поднялась над ними еще выше.
— Все дело в атомике. Вы же не будете отрицать, что и роликовая доска, и ее наездник состоят из атомов, а при неизбежных сильных ударах о земную поверхность имеет место диффузия? Разве не можем мы причинно утверждать, что некоторая часть атомов наездника проникает в роликовую доску и наоборот? Тони Хоук — вот пример человека, чебурахнувшегося в результате проведения большей части своей жизни на доске с роликами. В настоящее время Тони на пятьдесят восемь с половиной процентов является роликовой доской. Он старался достичь вершин мастерства, слившись со своим скейтом ровно наполовину, а теперь расплачивается за это, пытаясь закатить себя под стул в уличном кафе или скользить по мостовой, встав на пятки. Недавно, вместо того чтобы перевернуть под собой доску, он попытался перевернуться сам; среди зрителей были увечья и один случай преждевременного помешательства. Он пытался накатить себя на человека, назвавшего его cheapskate.



Его роликовая доска, в свою очередь, подкатывается к молодым особам, своими обводами и окраской стремясь вызвать у них неодолимое желание съехать на ней с холма в лежачем положении и создавая опасный прецедент ввиду вероятной недоказуемости своей виновности в гендерном харассменте, случаи которого все чаще наблюдаются в наших краях.
Или вот Бам Маргера. Он так много времени проводил внутри своего автомобиля, разъезжая по тряским дорогам, что стал автомобилем более чем наполовину, и тот в один день оказался внутри него. Юристы страховой компании были в недоумении.
— Никогда больше не буду пользоваться фаянсовыми принадлежностями, — в замешательстве изрек я и покатился вниз по улице, которая по-прежнему радушно раскрывала мне свои жаркие объятия. На углу О'Лири-стрит и Элизиум-Филдс в тени платана притулился маленький полицейский участок.
Широкое лицо раскинувшегося в кресле сержанта выражало самое деятельное участие.
— Насчет роликовой доски? — радушно спросил он...

Куда больше Tony Hawk's Pro Skater литературны РПГ, очень литературен квест. РПГ делают по мотивам книг — это уже о чем-то говорит. Квесты тоже делаются по мотивам книг, причем чаще всего авторами этих книг, или же в тесном сотрудничестве с авторами, или же квест делается одновременно с написанием книги, или же бесстыдно втискивается между книжками в удачную литературную серию (см. наш тематический материал рядышком), или... Все это позволяет нам заключить, что, хотя по мотивам КИ и выходят ежегодно тысячи незадокументированных томов, большая их часть — книги по мотивам квестов и ролевых игр.

Причин у такого буйства ровно три. Во-первых, в квестах и РПГ много диалогов. Алиса у Льюиса Кэрролла, может быть, и стала бы в чрезвычайных обстоятельствах читать книжку без картинок, но точно никогда и ни за что не стала бы читать книжку без разговоров. Читатель любит читать диалоги, а писатель любит диалоги писать. Это, может быть, и не легче описаний, но зато куда приятнее. Во-вторых, в квестах и РПГ много описаний. Читатель любит читать описания, хоть и меньше, чем диалоги. Писатель любит их писать, хоть и меньше, чем диалоги. Описания, может быть, и не столь приятны в производстве, нежели диалоги, но все-таки они куда приятнее действия. В-третьих, в квестах и РПГ мало действия. По сравнению с экшенами, аркадами и даже стратегиями его там просто нет! Читатель (пусть это будет даже самый ярый поклонник крутосваренного детектива) много действия не переваривает. Настоящий писатель много действия не напишет. Что вы скорее прочитаете — пошаговое прохождение квеста или пошаговое прохождение FPS? Книжки Толкиена, например, — солюшен к несуществующей РПГ... Все на свете детективы — солюшены к несуществующим квестам.

Рэймонд Роберт Спейд

Интересно, сколько в Анкх-Морпорке женщин, способных выражать высокомерие и недовольство одним наклоном головы?.. Мне было достоверно известно о трех, и одной из них была Карлотта. К парадной двери ее дома я сейчас и поднимался. Я бы не отказался от возможности немного обсохнуть (или хотя бы отжать полы плаща), но Карлотта уже стояла около уходившей ввысь внутренней лестницы. Вряд ли она поклонялась Эррате, богине ошибок, так как выглядела безупречно.



— Доброй черной ночи, мэм. Я намерен обсудить повышение оплаты своего труда. Не люблю, когда меня бьют по морде просто так, — сказал я.

— Получать по лицу — ваша профессия, Лютон, — сказала она.

Я набрал в легкие сухого (о, блаженство!) домашнего воздуха и одарил ее самым милым из большого набора своих оскалов в тридцать восемь зубов (говорят, когда я улыбаюсь, кажется, что у меня их сорок; вычтем два выбитых вчера; алмазный зуб, который я нашел в могиле этой ночью, вообще не в счет).

— Но вот вылавливать со дна реки труп, а потом обыскивать его — это нечто другое, не правда ли? К тому же мне нужно подбросить пару монет другу, который помог мне в этом нелегком деле.

— Не вижу, с чего это я должна оплачивать услуги ваших друзей и субподрядчиков. Я обращалась только к вам.

— Леди, с тех пор, как я взялся за ваше дело, в меня стреляли из арбалета, рубили гномьим топором и пытались утопить. Мне пришлось тесно пообщаться с троллями и побеседовать с горгульей.

— Ваш круг общения вы определяете сами, Лютон.

— Не прикидывайтесь, что вы здесь ни при чем! Мне придется доказывать Псевдополиции, что Мэнди прикончил не я. Это будет непросто и уж точно не бесплатно...

— Вы обязаны довести расследование до конца и узнать все об этом тайном обществе!

— Я не связываюсь с обществами — ни с благотворительными, ни с тайными. И в том, и в другом случае выходит себе дороже. Я не люблю ни хорового пения, ни подвешенных за ноги трупов, ни надписей кровью на стене. И еще я не люблю подолгу сидеть в библиотеках — предпочитаю бары. В дюжине из них я много должен.

— Должна отметить, выглядите вы соответственно. Я подумаю об увеличении вашего гонорара — в случае, если вы убедительно продемонстрируете высокую профессиональную компетентность.

— Вы хотите, чтобы я сбивал ноги в поисках убийц еще троих? А вдруг их выпотрошил не тот самый искусник, что изрезал вашего знакомого?

— Лютон!.. — Ее голос дрогнул. — А если вы сделаете это для меня?

— Ваше обаяние дает вам основания рассчитывать на двадцатипятипроцентную скидку, и в итоге сумма будет ровно втрое больше оговоренной при нашем с вами знакомстве.

— Вы мерзавец, Лютон, — сказала она.

— Прожженный, Карлотта, — сказал я. И вышел на улицу под непрекращающийся ливень.

Through the Looking-Glass

«Дорогой Американ! Мы надеемся, вы простите нас за некоторую несвоевременность (и, возможно, решительную удаленность от вашего мировосприятия) вопросов, которые будут касаться вашей 4-летней давности работы, но у нас есть веские причины, чтобы обратиться к прошлому: одна из драфт-формулировок нынешней темы номера звучит как «Смерть литературы». Смерть литературы, разумеется, от рук кровожадных игроделов. Ибо, как считает один современный русский фантаст[1] (весьма приличное время, впрочем, проживший в США), «компьютерные игры вбивают последний гвоздь в гроб литературы»...»

Piotr Tchaikovsky's Eugene Onegin

Так думал немолодой уже повеса, летя в пыли на почтовых... В самом начале ноября Американ МАКГИ (American McGee), памятный многим из вас вовсе не по Wolfenstein 3D, DOOM или Quake, где он подвизался на тридцать третьих ролях, но по сольному концерту в Кремлевском дворце съездов, сиречь игре American McGee's Alice (да-да, не сочтите за иронию, что-то вроде Stepan Zhabov-Tverdochlenov's Piotr Tchaikovsky's Eugene Onegin), наведался в Испанию, в студию MercurySteam, чтобы лично, хотя бы недельку, поучаствовать в создании веселой игры Scrapland (см. нынешнее Khazhinsky's превью). Потому что модное слово «Presents», что уже откаллиграфировали на десятках тысяч коробок, оно ведь не просто так, не за красивые, как у Олега Медокса, глаза, правда же?

Мадрид, вы удивитесь, был пошло дождлив, термометр в аэропорту не стыдился показывать такие цельсии, за которые на Мальте попросту отправили бы в желтый дом[2], но Американу эта моросящая нечисть вместе с непризнающей аж четыре простых числа Мальтой — что божья роса. Белозуб, строен, гелеволосат,

---

[1] Не будем скрывать, расскажем всю правду: то был Николай Даниилович Перумов. Тот, который «был, есть и остается русским человеком!»

[2] Метафоричный автор некоторым образом прав: на Мальте среднестатистическая общественно полезная шкала начинается с +10 градусов. Везет же людям.

эффектен. Эффективен ли? Послужит ли высоколобому .EXE-делу? Это мы выясним в процессе разговора.

«Конечно, относиться к этим заявлениям (о смерти Сервантеса от корявых девелоперских рук. А фэнтези-сочинителю, что в сноске, сдается нам, волноваться не нужно. Даже так: можно не волноваться. В противном случае, есть одно замечательное средство: валерьяновый корень. – **Прим. ред.**) серьезно не стоит, – успокоил я его в первых строках нашего суматошного, в перерывах между ревизорской проверкой содержимого системных блоков арт-директора Scrapland и рядовых дизайнеров, разговора. – Хотя бы потому, что литературу кто только ни хоронил: театр, кино, телевидение... А теперь вот и компьютерные развлечения. Однако даже в сказанной с умным видом глупости можно углядеть зернышки истины, а именно: игры (а равно и кино с ТВ), если бесконтрольно отдать им на растерзание подрастающее поколение, действительно способны напрочь отвадить от книг. Спорить с этим сложно.»



«Но у нас в Бруклине каждый пацан чуть ли не с пяти лет...» – попытался что-то сказать вдруг ставший таким «конкретным» Американ, но его отвлекли: бухгалтер MercurySteam, умопомрачительная девушка по имени Стефани, принесла на подпись какие-то бумаги. Я тактично вперился в окно, несмотря на то что подлец правый глаз вдруг резко окосел. «Старик, «Presents» и впрямь стоит недетских денег!» – бесстыдно сигнализировал он мозгу. «Уймись, животное», – хотел парировать я, но двуногая парфюмерная фабрика «Стефани» уже порхала к дверям. Монетки начали свое межконтинентальное движение. Амбре рассеивалось. Можно было продолжать.

«Да, вы правы, здесь есть один тонкий момент! – продолжил я под чеширско-романтическую улыбку Американа (ну а беззвучного шевеления губами я, как ни старался, не заметил). – Существуют просто компьютерные игры и компьютерные игры, выросшие из книг. Как ваша Alice. Как десятки других КИ. О них-то мы и будем говорить в нынешней теме номера, имея ввиду, во-первых, анализ этого культурного феномена, а во-вторых, если отвлечься от литературы, почему бы и вовсе не рассмотреть КИ как ТЕКСТ? Выработали ли КИ за почти 20-летнюю историю свой язык? Насколько он самостоятелен и самодостаточен? И т.д. и т.п. Но об этом – потом. Так вот, в том же кинематографе давно замечено, что качественные экранизации способны возбудить обратную тягу: отсмотрев понравившееся ему кино, зритель бежит в книжный магазин, чтобы приобщиться к литературному первоисточнику...»

И это была всего лишь преамбула.

Vladimir Nabokov's Lolita

Американ МАКГИ: Да, я понимаю... Ваш PR-человек... ммм... кажется, его зовут Майк... фамилии не помню... русская... ммм... буквально выпил меня, пока договаривался об этой беседе. Слово «литература» обязывает, понимаете? А у меня столько дел!.. А потом он стал клянчить фотографии. А я ему тысячу раз объяснял, что сижу дома, что нормальных дигитальных снимков под рукой нет, что пусть берет с моего личного сайта... А он: «там плохие». Ну, какие есть, дорогуша. Красоваться некогда!.. На следующей неделе лечу в Гонконг, к Тревору[3], по дороге, наверное, загляну в Москву. Представляете?..

Game.EXE: Представляю и даже сочувствую, Американ. Но давайте о нашей мозоли. Итак, как вам кажется, многие ли игроки прочли Alice in Wonderland после American McGee's Alice? Рассчитывали ли вы на такой эффект? Или эта тема вас совершенно не заботит?

А.М.: Сдается мне, стонам о смерти литературы уже несколько столетий. Но, да, вы правы, человеческая природа неискоренима – и к кликушам прислушиваются даже в 21 веке. Возможно, юное поколение читает меньше, читает «не то», однако ж это не значит, что оно вовсе забыло о книгах. Интернет – вот основной источник беллетристических текстов для нынешней молодежи. Да, содержание книг со временем меняется, но оно, содержание, все равно остается сутью литературы. Это константа. Как долго «наша классика» будет актуальной для новых поколений? Я не знаю. Зато знаю другое: невзирая на средства, будь то музыка, литература, кино или компьютерные игры, цель всегда одна – дать выгрузить себя из реальности, рассказать историю. У КИ есть собственный язык для достижения этой цели, но, мне кажется, он все еще очень и очень примитивен. Зачастую именно он является препятствием для воссоздания в нашей «медии» настоящих историй.

Что же до того, стала ли Alice поводом, чтобы наведаться в книжный магазин... Право, не знаю. Мне о таких вещах не рассказывали.

---

[3] Trevor Chan, глава Enlight Software (www.enlight.com), издающей Scrapland. Capitalism 1 и 2, Restaurant Empire... припоминаете?

.EXE: Ну а что вы думаете о том, что «компьютерные игры — это могильщик литературы»? Каков ответ девелопера на озвученный выше выпад литератора?
А.М.: А что есть книга, дорогой русский литератор? Человек, интересующийся играми и изучающий сейчас это интервью, — разве он не приобщен к чтению? к книгам? Убивают ли игры литературу? Не думаю. Есть множество примеров, когда многие важные качества и возможности развлекательной индустрии были приобретены благодаря книгам. Недурная серия игр «Гарри Поттер», как мне кажется, демонстрирует, что и литература, и КИ живы, развиваются и сосуществуют вполне дружно, даже не думая конфликтовать.
.EXE: Если судить по проектам, которые вы намеревались осуществить после Alice (Oz, Grimm), у вас было счастливое детство. Человек, любящий сказки, — это говорит о многом. Что еще, кроме Льюиса Кэрролла, Лаймена Фрэнка Баума и братьев Гримм, входит в круг вашего читательского интереса? Много ли вы читаете?
А.М.: Читаю много, книжные интересы довольно широки: от НФ (ужасно люблю Йена Бэнкса и Вернона Винджа[4]) до книг по психологии, физике, математике, лингвистике, философии, религии, литературному творчеству, созданию КИ и т.д. Детство... О, в детстве я был еще более ненасытным читателем, я глотал книги сериями, авторами, полками!..
.EXE: Как вам кажется, девелоперский цех в целом — это книголюбы, киноманы, пожиратели комиксов или невежды обыкновенные?
А.М.: Здесь как в жизни — встречаются люди абсолютно разных пород, окрасов, умонастроений, воспитания и т.п. Есть и безразличные к чтению. Но! Это не значит, что они хуже других, что не способны к творчеству, к росту. Просто разные люди по-разному живут, развлекаются, загружают голову. Вы же не будете считать членов африканского племени невеждами или не равными себе только потому, что у них нет письменности и свои древние истории они передают из уст в уста?
.EXE: Мощное обобщение, и если спроецировать его на индустрию (чего вы, наверное, и хотели)... Ладно, оставим. Американ, сокровенный вопрос: почему Alice in Wonderland («Алиса в Стране чудес»)? Как вы вообще решились на такое — поднять руку на памятник английской литературы (это все равно что русский девелопер вдруг играизировал бы пушкинского «Евгения Онегина», сделав из него, гм, шутер от первого лица)? Ведь помимо едва ли не святости этого произведения у него в резюме есть строки о 15 (кажется) англоязычных экранизациях, из которых, как нам кажется, лишь одна претендует на вялое «смотреть можно»... Похоже, вас это нисколько не смущало? Пожалуйста расскажите о том, как вы нашли эту «золотую жилу»? И почему она, увы, до сих пор не стала золотой?
А.М.: Случай, обычный случай, никаких подтекстов и долгих поисков себя. Я размышлял об игре, которую хотел бы создать, но тут услышал слово «wonder»[5] — это была песня, я ехал в машине, приемник, как обычно, болтал без умолку... Цепочка выстроилась почти мгновенно: «wonder» навеяло «wonderland», а тут уж совсем близко до «Alice». Да, вот так это и было...
Почему игра не стала «платиновой»? Лучше спросите об этом у покупателей.



Chuck Berry's Rock-n-Roll

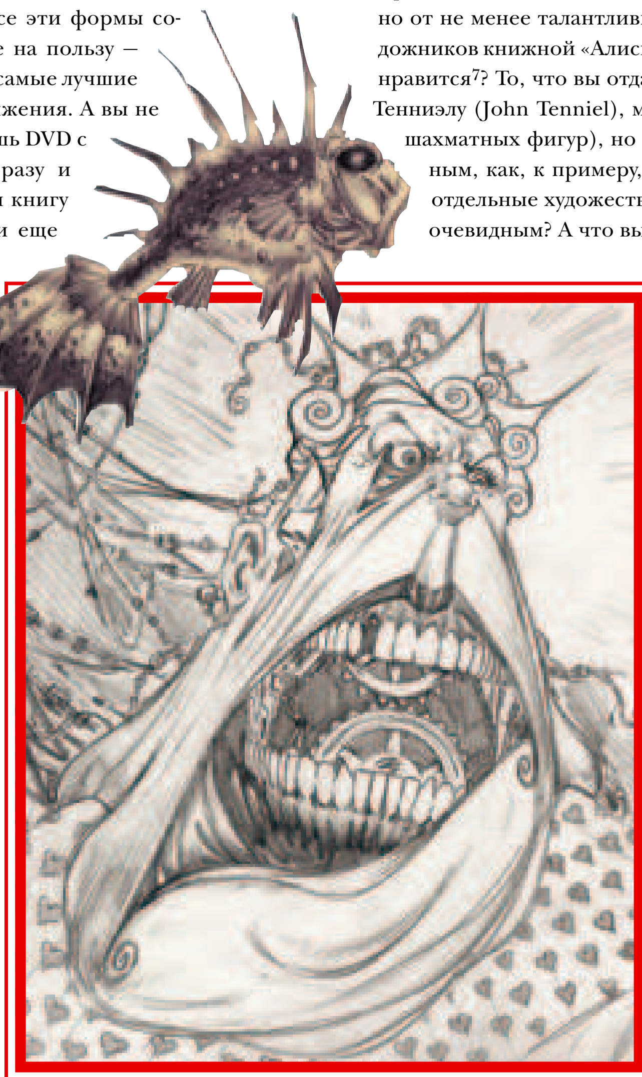
.EXE: Что вы думаете о (нашей доморощенной) идее о том, что в недалеком будущем, когда компьютерные игры исчерпают внутренние нарративные ресурсы, когда будут освоены все настольные вселенные, а от поделок по кинолицензиям («основополагающий», черт дери, жанр современности!) у всех нормальных людей начнется кровавая диарея, наша индустрия просто будет вынуждена «открыть» для себя т.н. большую (настоящую) литературу? (И, понятно, вот тогда-то и пригодится опыт старика McGee...) Не кажется ли вам, что ваши Alice, Oz и Grimm опередили время? И еще: на ваш взгляд, какие литературные жанры больше всего подходят для КИ-адаптации? Ну а мы, если честно, не отказались бы от высоколобой action/adventure с Mature-рейтингом по Vladimir Nabokov's Lolita. Вы рискнули бы на такую играизацию?

---

[4] Iain M. Banks (р. 1954), английский (шотландский) писатель, автор романов «Вспомни о Флебе» (Consider Phlebas), «Игра всей жизни» (The Player Of Games), «Выбор оружия» (Use Of Weapons), «Произведение искусства» (The State Of The Art), «Эксцессия» (Excession), «Превращения» (Inversions), «Мост» (The Bridge), «Осиная фабрика» (The Wasp Factory), «Шаги по стеклу» (Walking on Glass) и др. Домашняя страница: www.iainbanks.net.
Vernor Venge (р. 1944), американский математик и писатель, автор романов «Мирная война» (The Peace War), «Затерянные в реальном времени» (Marooned in Real Time), «Пламя над бездной» (A Fire Upon the Deep) и др. Домашняя страница: www-rohan.sdsu.edu/faculty/vinge.
[5] Чудо (англ.).

А.М.: Думаю, вы, парни, паникеры! Изобретение Чаком Берри рок-н-ролла[6] не уменьшило людского интереса к классической музыке, радио не убило книги, телевидение не прикончило радио, Интернет не поставил к стенке все прочие «медии». Вы что?..

Уверен, в недалеком будущем все эти формы соединятся нам на радость и себе на пользу — чтобы продемонстрировать все самые лучшие свои наработки, стороны, достижения. А вы не думали о том, что когда покупаешь DVD с кинофильмом, то получаешь сразу и игру (воображения), и музыку, и книгу (по которой это кино снято), и еще много чего? Всего-то на одном диске. И все это может быть воспроизведено на куче разных девайсов (включая ваши мозги) у вас дома!



.EXE: За миллионы лет своего существования кино выработало следующую формулу качественной экранизации литературного произведения: фильм тем удачнее, чем дальше отстоит от первоисточника. Иначе говоря, не калька, не нарратив-иллюстрация, но самостоятельное произведение, (в то же время) верное духу книги. Формула сложная, со многими неизвестными, но, как нам кажется, близкая к правде. А какова формула удачной играизации от Американа Макги?

А.М.: Мне по душе начинать с чистого листа, работая лишь с тем, что лежит в основе оригинальной истории, ее базисом. Остальное, пожалуйста, отдайте новому автору...

Мне кажется, лучше всего у меня получается, когда я покидаю первоисточник, значительно удаляясь от него в сюжетном времени/пространстве, наделяя историю новыми персонажами и событиями, дабы подтолкнуть повествование к новым сущностям, новому качеству. Только тогда знакомая с ног до головы, с младых ногтей история способна открыть в себе что-то свежее, иное.

Ну а основная идея такова: попробуй развлечь взрослого детской сказкой.

.EXE: Американ, еще раз вернемся к Alice. Игра получилась замечательная! Безусловно, не Lewis Carroll's Alice, но играизация настоящая, самодостаточная, вкуснейшая. И при этом находящаяся в известном эстетическом противоречии с первоисточником («Алиса с ножом и снайперской винтовкой Драгунова в автомобиле» — такой слоган был вынесен на нашу обложку. Нежная Алиса и окровавленный нож... каково!), что всегда рождает искру. Ощущения незабываемые. Спасибо вам!

А теперь, если позволите, вопросы о «кухне». Возможен ли вариант, когда, создавая столь зрелищную, атмосферную игру, автор в большей степени отталкивается не от великого текста, но от не менее талантливых иллюстраций книги? Кто из художников книжной «Алисы в Стране чудес» вам больше всего нравится[7]? То, что вы отдали дань уважения классику Джону Тенниэлу (John Tenniel), мы знаем (см. в игре замок черных шахматных фигур), но нашли ли вы его столь же актуальным, как, к примеру, Сальвадора Дали, чье влияние на отдельные художественные решения игры кажется нам очевидным? А что вы думаете о диснеевской «Алисе»?

А.М.: Открою небольшую производственную тайну. Когда мы только начинали проект, я запретил художникам изучать книжные иллюстрации «Алисы» и пересматривать экранизации (как художественные, так и мультипликационные). И, напротив, заставил их вдоль и поперек проштудировать собственно текст сказки. Только так, как мне кажется, можно создать новый графический образ или придумать свежий сюжетный поворот. Удалось ли нам это? Не мне судить. Ну и, понятно, в этом есть также зерно здорового (даже немного циничного) рационализма: представьте себе, что кто-нибудь из художников, насмотревшись того же Диснея, стал бы выдавать образы, напоминающие известных анимационных персонажей. И все это попало бы в игру. Вы полагаете, нам удалось бы избежать судебных передряг? А так мы чисты...

Charles Lutwidge Dodgson's Euclid and his Modern Rivals

.EXE: Отдельные критики упрекали вас в слишком вольном обращении с первоисточником. Позволим себе привести одну, гм, разнузданную цитату:

«Прости, великий писатель, создавший мир, в котором мы росли. После этой игры я начал всерьез ненавидеть Америку, где тебя будут представлять по этой игре (и, что самое страшное, полюбят), где уже сейчас фамилию Алисы всякая сволочь

---

[6] Chuck Berry (р. 1926). «Изобрел» ли Чак Берри рок-н-ролл — дело темное. Но зато он сочинил «Johnny B. Goode», «Maybellene» и «Memphis», а тембр его гитары действительно считается образцово рок-н-ролльным. Собственно, Чак-то и придумал этот тембр... Домашняя страница: www.chuckberry.com.

[7] Нам же, признаемся, больше всего импонирует едва ли не единственная работа Jessie Willcox Smith (1863-1935), американки, потрясающего иллюстратора детской литературы.

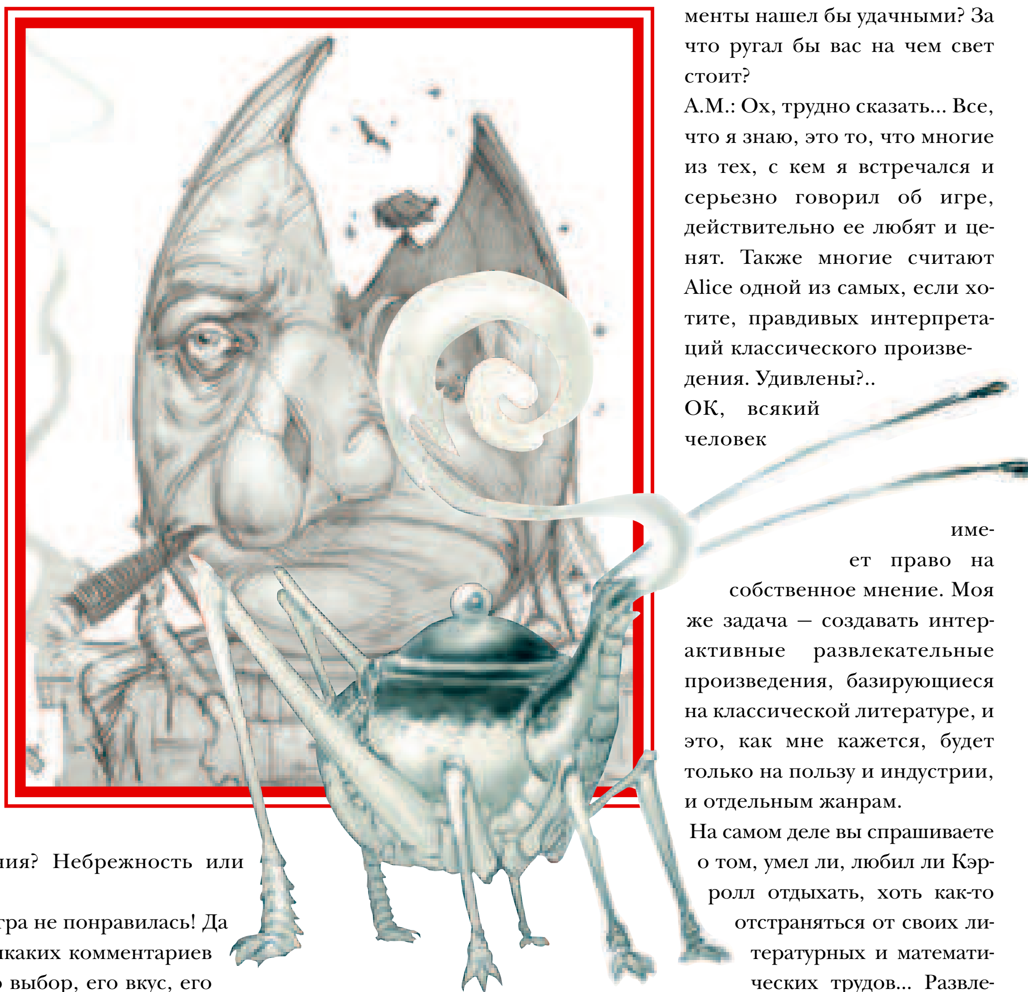
перевирает на свой лад... Американ, как это было модно в революционные годы, «академиев не кончал». Прочитав что-то типа сокращенного издания комиксов с картинками для маленьких слепых детей по мотивам адаптированного переложения упрощенной версии избранных отрывков из обязательных для чтения в детском саду для детей с задержкой в развитии произведений Кэрролла, Макги решил, что знает уже достаточно названий персонажей и может совершенно спокойно делать игру.

Всех деталей просто не перечислишь, да и зачем?.. Mock Turtle на птичьих лапах (а ведь он, напомню, заменитель для черепашьего супа, изготовленный из говядины, — при чем здесь, на фиг, птицы? и зачем ему надели трусы — неужели и сюда политкорректность пробралась?), мелкая и кусачая синяя рыба с ногами Snark (напомню, настоящий Снарк имеет целых пять признаков, один из которых — он постоянно таскает с собой bathing-machines, специальные будочки для приватного купания на море, не говоря уже о том, что бывают кусающиеся Снарки с перьями и царапающиеся Снарки с усами, но ни-ка-ких Снарков с чешуей). А Boojum'ы — это, если уж на то пошло, тоже Снарки, а вовсе не отдельный вид волшебных существ... Нет, не могу дальше перечислять, отказывается Муза, напоминая, что пришлось бы весь журнал заполнить примерами издевательств над мертвым математиком Доджсоном, чьи книги занимают по цитированию третье место после Библии и Шекспира...»

Что вы об этом думаете? И впрямь, почему некоторые герои отнюдь не кэрролловские? Чем были вызваны подобные весьма спорные решения? Небрежность или позиция?

А.М.: Ух! Похоже, этому парню игра не понравилась! Да крепко так... Нет-нет, увольте, никаких комментариев и уж тем более эпитетов. Это его выбор, его вкус, его право.

.EXE: Что сегодня ТЕКСТ в КИ? Текст (проза) и игры — насколько неразлучна эта пара? Каково будущее у «сюжетных» игр? Выработали ли компьютерные игры свой повествовательный язык? Какова роль сценариста в «литературной» КИ? в современной КИ вообще?



А.М.: Искренне полагаю, что наш друг, товарищ и брат игровой сценарист столь же важен, незаменим, полезен и т.п., как и его коллега, пишущий для кино, телевидения и т.д.

.EXE: Эх, уходите от ответа, Американ. Читатели Game.EXE вот таким вас и запомнят. Жаль.

А.М.: Так нет же времени, надо бежать!

.EXE: Хорошо, сворачиваемся. Имела ли American McGee's Alice литературный сценарий или это понятие укрылось за словосочетанием «Original Concept» из Credits? Не могли бы вы дать нам для публикации пару страничек этого самого Original Concept? Уверены, для игроков это не менее увлекательное чтение, чем первоисточник!

А.М.: И дал бы, да нет ничего с собой, поверьте. Все в офисе.

.EXE: И последнее. Что о вашей игре сказал бы сам Чарльз Лютвидж Доджсон[8]? Какие моменты нашел бы удачными? За что ругал бы вас на чем свет стоит?

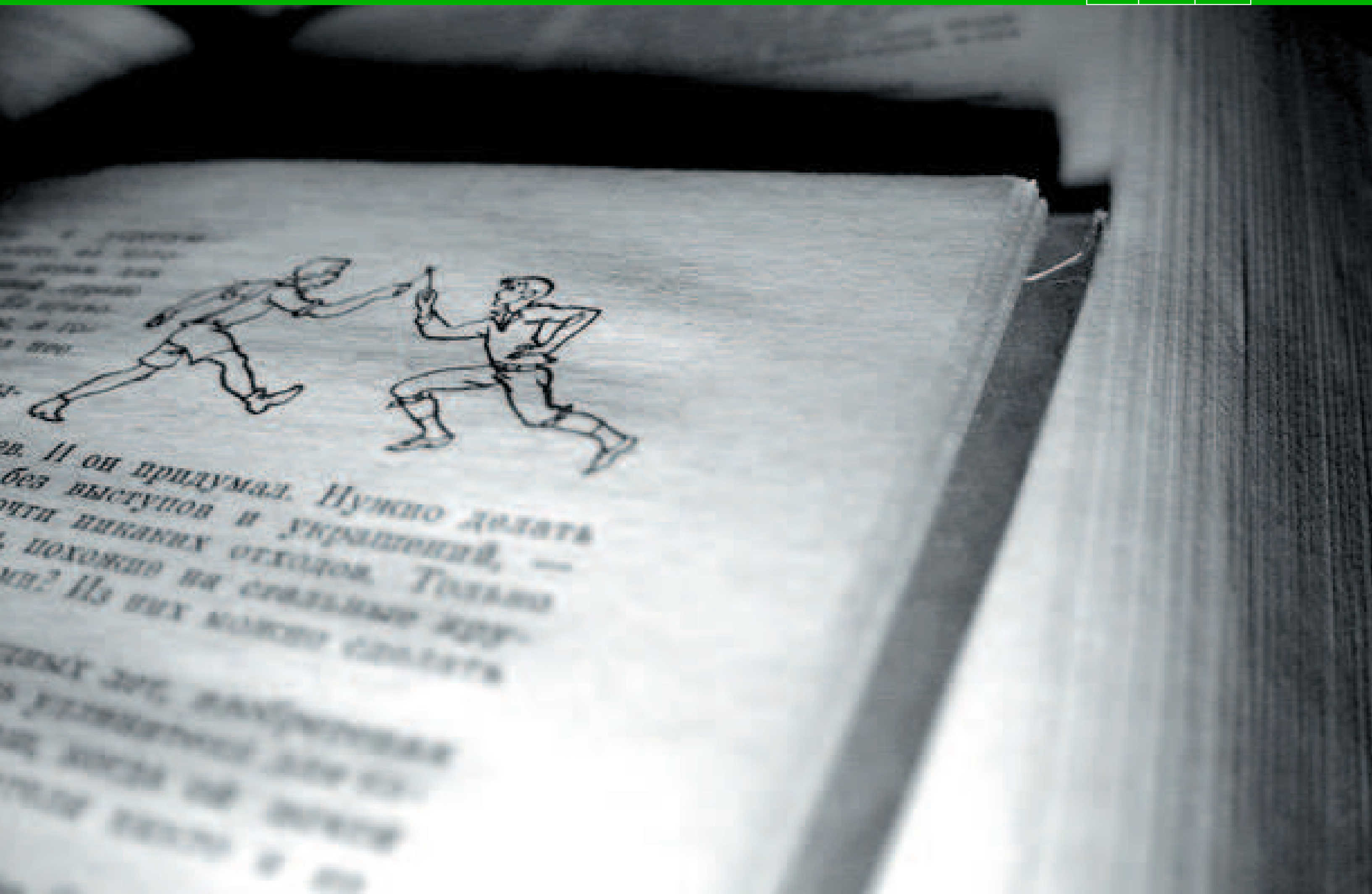
А.М.: Ох, трудно сказать... Все, что я знаю, это то, что многие из тех, с кем я встречался и серьезно говорил об игре, действительно ее любят и ценят. Также многие считают Alice одной из самых, если хотите, правдивых интерпретаций классического произведения. Удивлены?.. ОК, всякий человек имеет право на собственное мнение. Моя же задача — создавать интерактивные развлекательные произведения, базирующиеся на классической литературе, и это, как мне кажется, будет только на пользу и индустрии, и отдельным жанрам.

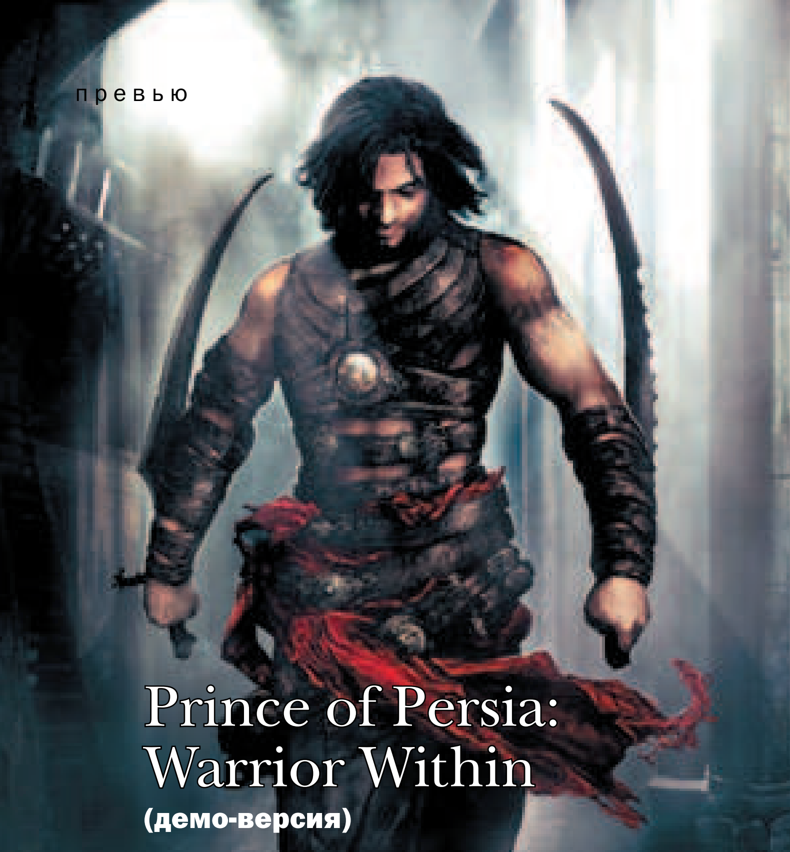
На самом деле вы спрашиваете о том, умел ли, любил ли Кэрролл отдыхать, хоть как-то отстраняться от своих литературных и математических трудов... Развлечения, игры существовали и будут существовать всегда, в самых разных формах: письменной (на бумаге), визуальной, звуковой, цифровой и еще бог знает в каких видах. И точно так же люди будут всегда пересказывать классические истории, чтобы они в полной мере соответствовали изменчивому времени. Ведь не зря же они не только классические, но и вечные...

Беседу вел Карл Папин, ваш легкий на подъем европейский корреспондент.

[8] Charles Lutwidge Dodgson (1832-1898). Между прочим, человек, написавший «Алису» (Alice's Adventures in Wonderland).

Превью





Импровизированное игровое «Братство волка»: обворожительное, кровавое и немножко пустое занятие для всех, кто любит разрубить, разрезать, отделить, воткнуть-и-провернуть.

Принц в action-печали



сайт игры: www.princeofpersiagame.com
разработчик/издатель: Ubisoft (www.ubi.com)
дата релиза: Зима 2004 г.
объем демо-версии: 495 Мбайт

Системные требования

Windows 98/2K/XP, Pentium 4 1000+ (рек. Pentium 4 1500+), 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128+ Мбайт ОЗУ), DirectX 9.0с, 500 Мбайт на жестком диске.

Разработчики об игре

После убедительной победы в Prince of Persia: Sands of Time наш герой вернулся в родной Вавилон... но не нашел там покоя. С тех пор, уже много лет подряд, его преследует неистребимое чудовище, дитя временного катаклизма, материализованная вина Принца, который поставил на карту закон необратимости времени ради спасения своего дома. Единственный шанс героя — вернуться в прошлое еще раз и уничтожить Пески Времени.

Король-мясник

Сумбурная и мрачная, как приплутавший в коридорах времени Принц, демо-версия Prince of Persia: Warrior Within (WW) не открывает ничего доселе неизвестного, зато дарует шанс подержать за узду загнанное животное голубых кровей.

Александр Вершинин



Мы не знаем и не хотим знать, куда он прячет этот меч.

В случае Prince of Persia наблюдать и управлять — два самостоятельных непересекающихся опыта. Главная проблема ПК-версии WW скрывается в национальных корнях, решительно уходящих в глубь консольного королевства. Игра откровенно спроектирована под геймпад, и армия из сотни кнопок заметно действует на нервы разработчикам. Это смятение неизбежно испытываем и мы, когда беремся участвовать в неправедных трудах Высочества.

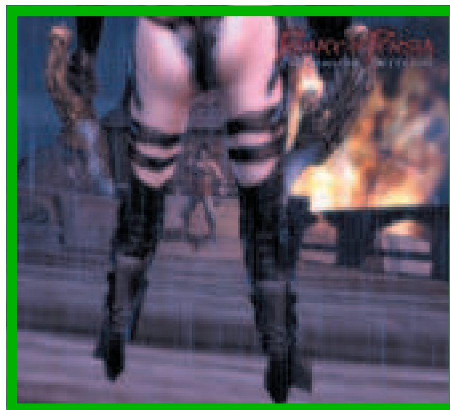
Грани бурого

Давно обещанное стилистическое «помрачнение» Prince of Persia на поверку оказалось вариацией на оформительские темы «Красного дракона» или «Багровых рек». Некогда идейно светлую, местами даже стерильную игру ныне украшают реки крови, руны из красных ручейков, заляпанные сукровицей реликвии. От таких возлияний Принц изрядно осунулся и даже слегка почернел. Совсем не берегут...

WW создан специально для тех, кто жалуется, что жизнь, мол, топчется на месте. Насладитесь, пожалуйста,

участью вечно гонимого — и посочувствуйте бедняге. Вводный корабельный уровень, чьи ванты и ходящую лезгинкой палубу мы с восторгом описывали после мимолетного выставочного знакомства, неожиданно показал клыки вот такого калибра. Бесконечно ли вам понравится бесконечно крошить в песок волны бесконечно нарождающихся бесконечномонстров? После второго десятка хочется перегрызть пару-тройку французских или канадских вен — а все благодаря знакомой с детских слюней геймплей-формуле «выполни-как-мы-хотим или умри, мофо». То есть пока каждая из навязываемых самозваным (мы его не звали!) тьюториалом боевых комбинаций не будет воплощена на чьей-нибудь шкурке, Принц с палубы не уйдет. Разве что вперед сандалиями. Зато тех, кто скушал вольнодумскую жилку и был паинькой, уже не остановить. Высочество, не без мерзотной ухмылки скрипта, вдруг пускается во все тяжкие: рушит палубы, летает со взрывной волной, рубит лезвием ванты и порхает выше мачт. То понос, то золотуха, честное ветеринарное.





Тот самый ужасъ. Летящий, как и положено, на кр. н.

Одним из важных элементов корабельного геймплея стала задача удержания мачт.



Ува! Ува! И голова барабардает с плеч... Принц, сказка.

Цепной пес

О личном. Особо впечатляет тонкий операторский ракурс на Принца сквозь и между широко расставленных ног его первого босс-противника. Конфликт между инстинктивной тягой игроделов к прекрасному и вполне земным нежеланием лишний раз шевельнуть извилиной достигает самой торжественной ноты: неприятно удивленные мы видим, что черные стринги вражеской брюнетки грубо намалеваны фломастером прямо поверх мешочного вида седалища. Честное слово, мы бы щепетильно оставили срамоту на полях, если бы происшествие не закрывало собой пол-экрана и нас не заставляли видеть непотребство раз за разом во время вынужденного реплея фехтовальной сцены. Угу, сейвов так и нет.

Битвы с красным энергобаром юберзлодеев в первую очередь учат ни в коем случае не пользоваться намедни вколоченным в нервные окончания многокнопочным арсеналом. Не надо, генацвале, будьте скромнее. «Ударил-отбежал» работает безотказно: через ровно отмеренные промежутки скрипт сталкивает фехтовальщиков лбами ради дежурного обмена комплиментами, затем экзекуция вновь снимается с паузы. Для одного захода — забавно. Многократный ретроспективный показ диалогов вызывает к жизни циничный метод победы одной ударной кнопкой. А если иначе никак? Для слабых нервом мультипликационный ролик наглядно иллюстрирует все свежие ноу-геймлей-хау еще во вступительной речи Warrior Within. Коли Принц хватает сзади за горло и режет-режет-режет, выбивает нож из рук поверженного и всаживает сталь в хозяина, подбирает короткий меч и метает его, крутит два меча, крутится волчком сам, отделяя плоть от кости, — значит, так все и будет. До последней запятой.

Рубака-парень

Мультипликация умалчивает о трофейных клинках, которые, полежав пару секунд на полу, таинственно исчезают. Не предупреждают нас и о том, как сложно метко швырнуть топорик, если мы и кувыркнуться вперед нормально не можем, — особая благодарность выражается кнопочкам «квадр.», «треуг.», «крес.» и «нол.». В местах их безраздельного господства север часто находится справа-сверху. Или сверху-слева... Как повезет. Отсюда изрядный ПК-балаган. Второй, последний, он же «классический» уровень демо-версии потчует интерактивностью и акробатикой. Рычаги красиво вращаются, нажимные панели оказываются высоко на стене, а вокруг шеста можно, уцепившись одной рукой, по-стриптизерски крутиться. Одежду не снимаем, снимаем головы: вытянутая рука с мечом работает на манер шреддера. Боевые ходы — самый сильный козырь нового Prince of Persia. Два клинка ножницами режут пополам, оторванная голова в заказном слоу-мо дефилирует вон с экрана. А как парируются удары!.. Лежа. Задрав оба меча. С праздничным малиновым звоном. Упоение.

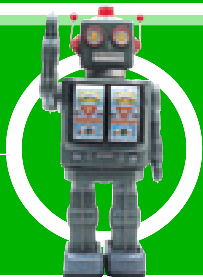
Так и проходит вельможная жизнь — в противоречиях. Демо-версия WW впитала в себя равные дозы фрустрирующего и бодрящего, мы осведомлены, что Ubi Montreal способна и на то, и на другое. Баланс будет подведен, а счета закрыты уже в самое ближайшее время. Точите ваши зубы.



Scrapland
(демо-версия)

Grand Theft Auto для поклонников неорганической женской красоты.

Action, adventure, racer, shoot'em up



сайт игры:	www.scrapland.com
разработчик:	MercurySteam (www.mercurysteam.com)
издатель:	Enlight Software (www.enlight.com)
издатель в России:	«Акелла» (www.akella.ru)
дата релиза:	Январь 2005 г.
объем демо-версии:	300 Мбайт

Системные требования

Windows 98/2K/XP, Pentium 4 1000+ (рек. Pentium 4 1500+), 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c, 300 Мбайт на жестком диске.

Разработчики об игре

«Прежде мне нравилось описывать игру как фильм в жанре «нуар», повествующий о череде загадочных убийств в мире роботов. Однако я столько раз говорил об этом в интервью, что фраза мне надоела. Теперь говорю так: это игра о вечной битве между добром и злом, главный герой которой — отважный, иногда чуть неуклюжий, добросердечный робот», — синтезирует некто Американ Макги (American McGee), исполнительный продюсер Scrapland.

Инспектор Гаджет

Что могут сотворить создатели настольного пособия юного декапитатора Severance: Blade of Darkness на деньги тайваньского «капиталиста» Тревора Чана под пристальным оком резко помодневшего (на почве чего почти забронзовевшего) Американа Макги? Вы не поверите: легкую, словно перышко, историю о простодушном роботе Ди-Тритусе, его любви к карбоново-окой Бетти и загадочных, но совсем не страшных убийствах. Олег Хажинский

Этому человеку удалось пробиться в люди исключительно благодаря своему необычному имени, рыжему цвету волос и внешности бывшего солиста Savage Garden (хорошо смотрится на фотоснимках!). Его имя визуально удлиняет название игры, делая его более ритмичным. Есть и еще одна причина: слово «американ» начинается на букву «а», таким образом, все проекты с его участием в Интернет-магазинах и выставочных каталогах попадают на первые страницы. Это хорошо для бизнеса, главное — не давать парню ничего делать, иначе получится вторая «Алиса», которую удалось продать в количестве, кажется, двух экземпляров. Причем доподлинно известно, что обе копии приобрел Фраг Сибирский. Таким образом, Американ в основном ездит по миру и дает блистательные интервью. Например, на вопрос корреспондента одного западного журнала «чем Xbox-версия Scrapland будет отличаться от версии для PC?» гений дизайна ответил так: «Диск для Xbox не будет запускаться на PC. И наоборот».
К работе над Scrapland Американ подключился уже на

финальной стадии — под его руководством не привыкшие писать диалоги длиннее «Ух-ха!» девелоперы принялись учить наизусть Шекспира и пробовать улыбаться. Задача «исполнительного продюсера со стороны» — сделать игру доступной для широких народных и, что гораздо сложнее, смешной (веселой?).

Надо признать, обеих целей бывш. дизайнер некоторых уровней DOOM 2 достиг.

Винтик против Шпунтика

Демо Scrapland выстроено железной рукой профессионала: нам дают подержаться за все самые волнующие фрагменты игры, нигде не задерживая руку надолго, в апофеозе — абсолютно гениальный ролик, наглядно иллюстрирующий смерть страдающего ожирением служителя культа Великой Базы Данных в джакузи с раскаленным маслом. Не волнуйтесь, это был всего лишь робот — теплое масло полезно для его суставов. Умер он совсем от другого: кто-то невидимый и страшный сначала включил массажер в положение «садомазо», а затем просто оторвал громозеке голову. На этой высокой ноте демо заканчивается, оставляя нас в состоянии нежного головокружения от успехов: все произошло так хорошо и стремительно, что хочется повторить еще раз.



О да. Красавица Бетти сведет с ума любого поклонника неорганической красоты.

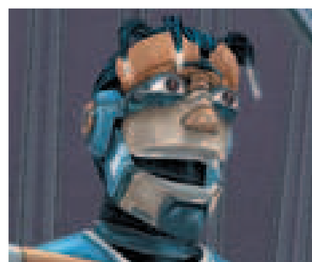


Новоиспеченный репортер сломя голову носится по городу на скоростном и хорошо вооруженном корабле.



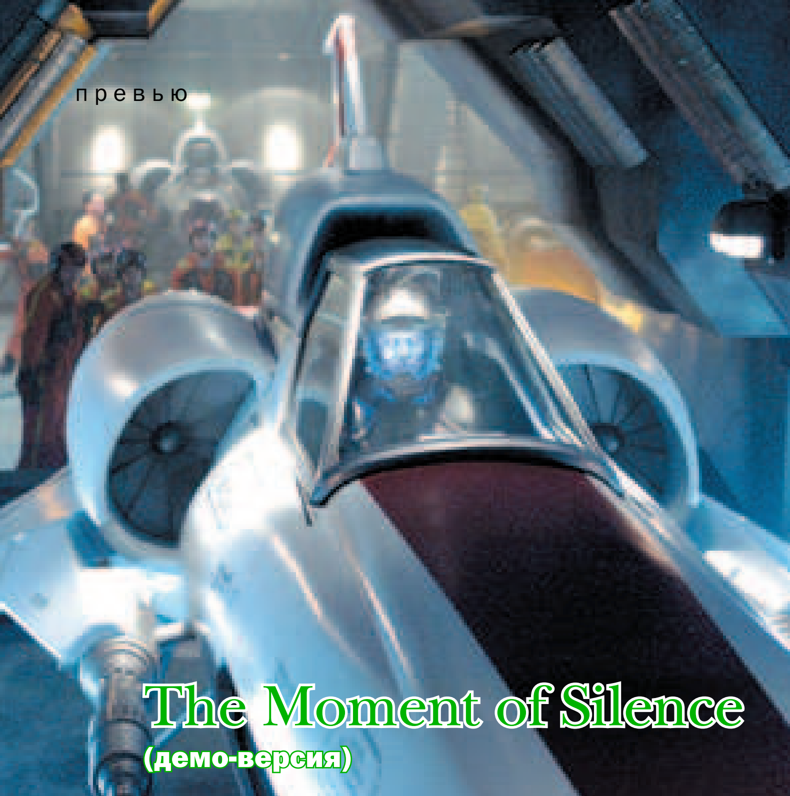
Бывший наемник Расти готов заняться модификацией и апгрейдом вашего корабля, но отказывается работать без чертежей и денег. Поиск указанных ингредиентов отвлечет игрока от тягот основного сюжета.

Scrapland с легкостью необычайной играет венецианскими масками жанровой принадлежности: новичок на планете роботов, железяка Ди-Тритус то пристает к дрыгающимся на танцполе роботам самых разных форм и размеров, то вдруг оказывается в кабине хорошо вооруженного катера и со страшной скоростью несется среди многоуровневых развязок эпических размеров города роботов, смастеренного в стиле «Пятого элемента» (или даже «Футурамы»), то удирает от полицейских по хай-тек-подворотням, то покупает на добытые в тотализаторе деньги новый двигатель для своего пепелаца... Мультяшная графика настраивает на несерьезный лад — ясно же, игра для детей от двух до шести. Хочется расслабиться, отключить голову и позволить продукту вести нас по ступенькам сюжета. Между тем Scrapland не так проста, как может показаться на первый взгляд: фантастический город живет двадцать четыре часа в сутки и активно взаимодействует с игроком: атакуйте безобидного водителя, и вас начнут преследовать, остановитесь на стоянке и проверьте электронную почту, посетите своего механика и поставьте новые самонаводящиеся ракеты, а когда играть в опасные игры Crazy Gambler'а надоест — посетите наконец офис своего босса. У него для вас есть новое задание.



Главный герой, добродушный и простоватый робот Ди-Тритус, устраивается на работу газетным репортером и, разумеется, без памяти влюбляется в помощницу своего нового босса. Бетти, вы обворожительны!

«Вангеры»? Вряд ли. Grand Theft Auto? Горячо. Без крови и ненормативной лексики — зато с Великой Базой данных, подключившись к которой Ди-Тритус может на время перевоплотиться в любого из пятнадцати знакомых роботов, используя их таланты и способности. Словом, ждем наступления холодов. Оставить историю с убийством алюминиевого священника неразгаданной будет теперь настоящим преступлением.



The Moment of Silence
(демо-версия)

Первый осторожный шажок в мир бытового тоталитаризма. Герой приезжает на такси из ниоткуда, подвергается уличному ограблению, наблюдает похищение видеоконсоли мексиканцем, выстукивает дорогу в «Хакерский клуб» и уезжает в никуда. Вот вам и «Бегущий по лезвию»...

Квест



сайт игры: www.themomentofsilence.de
разработчик: House of Tales (www.house-of-tales.com)
издатель: Digital Jesters (www.djmediacentre.com)
дата релиза: Ноябрь 2004.
объем демо-версии: 147 Мбайт

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800, 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.0, 213 Мбайт на жестком диске.

Разработчики об игре

«Я верю в альтернативные концовки — их очень легко сделать. Но я не верю в нелинейность прохождения. Это напрасная трата сил и времени. Любая история линейна. Если в середине игры вы сделали несколько вариантов прохождения, это означает лишь то, что игрок пропустит половину вашей игры», — прямолинеит Мартин Гантефер в интервью сайту Adventure Gamers (www.adventuregamers.com).

Распознавание образа

«Тоталитарные дистопии в духе Орвелла — очень простые тоталитарные дистопии. Они опираются на очевидный страх и очевидное насилие, очевидное попрание человеческих прав. В The Moment of Silence (MOS) мы хотели рассказать о тоталитаризме более сложном, неочевидном и, как это ни прискорбно, злободневном...» Маша Ариманова

Так говорят Мартин Гантефер (Martin Gantefohr) и Тобиас Шахте (Tobias Schachte), отцы-основатели House of Tales. Они не скрывают, что вторая после Mystery of the Druids адвенчура конторы будет политической.
MOS предлагает нам чисто немецкий взгляд на безрадостное тоталитарное будущее, которое так легко перепутать со светлым демократическим настоящим. Авторов волнует не броская атрибутика, а механизм диктатуры: бытовые мелочи, убивающие свободу индивидуума, побочные эффекты прогресса, специфика взаимоотношений человека и разумного пылесоса. Это Beneath a Steel Sky, с которого сняли стальное небо. Квест Mystery of the Druids (MOD) непринужденно интересовался, может ли поли-



Не верьте глазам своим. Каждая локация MOS — настоящая пустыня. Mystery of the Druids очень обидно критиковали за большое количество активных объектов, и авторы решили подстраховаться.

цейский офицер съесть человека и как он будет себя при этом вести за столом. The Moment of Silence спрашивает, заподозрит ли неладное простой коммуникационный техник, живущий на двадцать третьем этаже равнодушного кондоминиу-

ма, если в соседнюю квартиру в лучших традициях «Бразилии» Терри Гильяма вломится отряд спецназа и уволочет соседа на перевоспитание?

Фаренгейт

Не востри ушки, дорогой постоянный читатель! Ничего слишком уж интересного в демо-версии MOS ты не увидишь. Открывающего ролика нет, закрывающего тоже, мы созерцаем ничего не значащий сам по себе фрагмент активности главного героя Питера Райта в Ист-Сайде, по дороге из Бруклина в Манхэттен. Заратустры Мартин и Тобиас удовлетворяют свои писательские и режиссерские амбиции. То, что при этом они выражают свои политические взгляды, — бесплатный бонус, почему-то приводящий европейских рецензентов в искренний восторг. Немецкая версия MOS уже вышла, получила на дюжине сайтов средний рейтинг в восемьдесят процентов и удостоилась сравнения с Blade Runner (квестом, а не фильмом или книгой)... А мы пока слушаем тяжелую рок-музыку, выпытываем правильный Условный Стук у дамы по имени Рита (три коротких, два длинных), проникаем в «Атомное кафе» (обратите внимание на гитару фирмы «Гибсон» на сцене — она там неспроста! Если не ошибаюсь, это модель «Гибсон Нейромансер»), общаемся с владельцем, узнаем подробности жизни секты Луддитов, выходим на хакера-криптолога по прозвищу Цайфер (за безнадежно розовым монитором) и устремляемся в Нижний Манхэттен. Если бы еще знать, кто такие эти Луддиты и зачем нам сдался несчастный Цайфер!

Из великих квестовых деяний — утеря КПК и попугайское выспрашивание Условного Стука. Не густо.



«Атомное кафе», куда Райту очень надо попасть. То есть, вообще-то, ему надо попасть в «Хакерский клуб», но за неимением в демо-версии гербовой...



Вот по этой улице очень красиво летит вслед за персонажем камера. Из других аттракционов — полигональные прохожие.

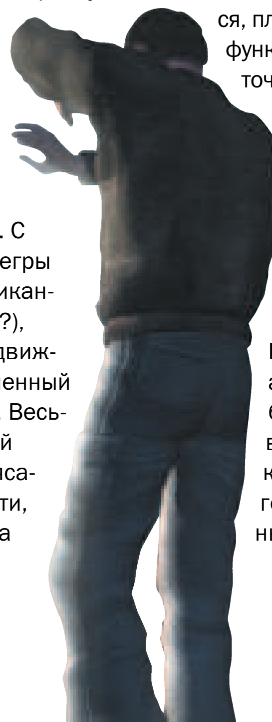
Криптономикон

Выпуск таких демо-версий — абсурдное, нелепое занятие, которое пришлось бы ко двору в какой-нибудь тоталитарной пародии. Как бы красиво ни был нарисован кусочек, впечатление от него может быть только негативное. Ведь он ничего, совсем ничего не говорит ни о сюжете (хотя это будет разветвленный шпионско-информационный триллер), ни о пазлах, ни хотя бы о персонажах игры!

Самый вопиющий образчик опрессии и несправедливости, который мы можем из нее извлечь, — это экспроприация КПК из инвентаря Райта. Причем производит ее не отряд спецназа в пластиковой броне и не мрачные люди в черных костюмах. Нет, КПК у Райта отбирает, угрожая ножом, мексиканец по имени Хуан, при поддержке увешанного цепями и унизанного кольцами негра по прозвищу Большой Майк. Та еще политическая безысходность, не правда ли?

Мы можем послушать диалоги (традиционно для House of Tales терпимые — хотя нью-йоркская уличная речь дается авторам не так хорошо, как речь прислуги из патриархального английского особняка. Из жаргона — только «ОК», за ругательства вообще стыдно. С каких это пор негры величают мексиканцев «идиотами»?), полюбоваться движком (перелопаченный Cougar из MOD. Весьма симпатичный квартал с потрясающими граффити, монорельсом на заднем плане и гибсоновским билбордом, поднимающим всех на борьбу с криптографией) и операторскими находками (при смене локаций камера эффектно огибает фонари и билборды — сделано не на движке, чисто кинематографическая штучка, но все равно смотрится). Но дабы хоть что-нибудь сказать о характере будущего квеста, придется напрячь все свои экстрасенсорные способности. Открыть второе зрение. Налечь на интуицию. Внимательно смотрим на постер на официальном сайте: эта ржавая труба, эта вода, это воплощенное в развороте обтянутых курткой плеч одиночество... Да, что-то в этом есть. Официальный прогноз Game.EXE: The Moment of Silence будет хорош.

Очевидно, что House of Tales очень осторожно подходит к реалиям 2044 года. Из фантастических вещей — монорельс в Ист-Сайде, странного вида такси и, в какой-то степени, КПК (который, кажется, плюс ко всему несет функции кредитной карточки и удостоверения личности). В полной версии запланированы длительные телечаты с многочисленными тружениками крипто- и стеганографии. Роботы, летающие автомобили и более сложные вычислительные конгломераты благоразумно оставлены за кадром.



Рецензии






Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Неплохой сюжет, любопытные женские образы, уложенные на конвейер и помещенные под стекло. Magna Cum Laude — виртуальное пип-шоу, танцы и пляски без особого повода, происходящий в параллельном мире квест, действие которого мы созерцаем через черную дыру.

А сперматозоид плывет

Magna Cum Laude — порнография! Паразитирующая на теле классического квеста танцевальная игра! Со сперматозоидом в главной роли!.. Ох... вот и полегчало немного...

Маша Ариманова

Тень квеста



Те, кто

ведущий разработчик: Дункан Макфирсон (Duncan MacPherson)
арт-директор: Том Смит (Tom Smith)
ведущий программист: Брайан Билики (Brian Bilicki)
сценаристы: Мэтт Энтин (Matt Entin), Эд Кюхнел (Ed Kuehnel)
музыка: Фред Фэйрбрас (Fred Fairbrass), The 2 Live Crew и др.
разработчик: High Voltage Software (www.high-voltage.com)
издатель: Vivendi Universal (www.vivendiuniversal.com)

сайт игры: www.leisuresuitlarry.com
платформа: Xbox, PC, PlayStation 2
дата релиза: Октябрь 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 2500), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), DirectX 9.0, CD-ROM, 3 Гбайт на жестком диске.

Порнография форменная, ибо нет ничего более бесстыдного, чем герои и героини, прикрывающие чресла массивными картонками с надписью «ПРОВЕРЕНО ЦЕНЗУРОЙ». И танцы тут есть, и даже оригинальная песня (ее, признаюсь, я слушала пять раз), и другие музыкальные номера — кто бы мог подумать, что из композиций с названиями Me So Horny и I'm Too Sexy можно скроить вполне приличный саундтрек? Ну и неунывающий сперматозоид, конечно. Куда без него.

Все сразу

А еще в новом Leisure Suit Larry (далее MCL) есть какое-то свирепое, неистребимое жизнелюбие, раблезианская жажда удовольствий (всех, побольше и побыстрее). За шутками дурного, совсем дурного и совсем-совсем дурного тона стремительно, как хищные рыбы в мутной воде, проскальзывают строчки первоклассного диалога, удачные гэги, а иногда встречаются и вовсе стопроцентные попадания. Скажем, когда Ларри переоделся в талисман университетской футбольной команды, я, давясь истеричным смешком, не попадала мышиным курсором в 21-дюймовый экран! Ах эти глаза на «талисмане»! Впрочем, сказать, драма перед нами или комедия, все равно не берусь...



Ларри — герой нуара, с рыжеволосой фам-фаталь под ручку. Похож на Стеллана Скарсгарда в фильме «Дом на Турецкой улице». Куда катится этот мир...

Сценаристы пробуют тысячу разных подходов. Хардкор-

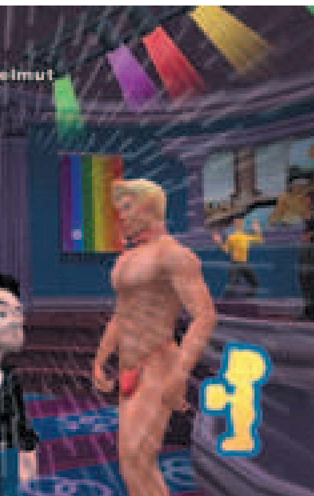
ная подростковая комедия мутирует в горьковатую сказку для взрослых в стиле «Выпускника», сказка для взрослых — в... не поверите... бондиану, бондиана — в мрачный крутосваренный детектив, детектив — в пронзительный мюзикл из жизни секс-меньшинств, мюзикл — в мелодраму Кевина Смита о превратностях сексуальной ориентации... Авторы согнали в MCL целый табун девиц, работать с которыми надо не покладая рук, с утра до вечера, на промышленной основе, и каждая новелла может кончиться либо вполне безобидно, хоть субботним утром по эрнстоканалу показывай, либо чудовищно безвкусно, либо вполне уместно и правильно, с равными долями эротики, тусклой иронии и нормального жизненного абсурда. Как и завещал великий Лоуи.

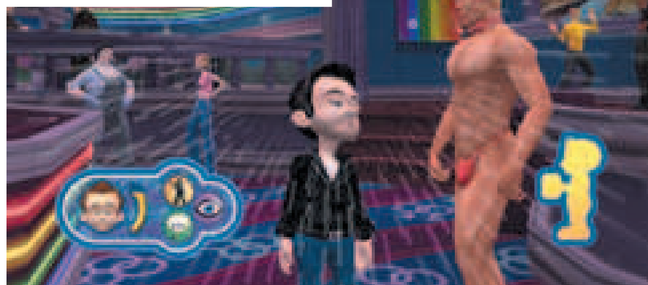
Осенняя коллекция

Тут, конечно, многое зависит от характера угодившей на рабочий стол девицы. Как они ухитрились придумать такое количество (боюсь даже считать) разных барышень (и всего один трансвестит) — с ума сойти. Очень интересно, из чьей все-таки коллекции явились все эти легкодоступные женские образы... Подборка совершенно шизофреническая. Дамочка в стиле «кантри» прогуливается рука об руку с хрестоматийной фам-фаталь. Отдельные пигалицы выписаны как-то совсем уж вычурно. Допустим, профессорша, на которую Ларри положил усталый глаз скорее для порядка (ну какой же кампус без соблазненной вечным студентом преподавательницы!), состоит в замысловатых отношениях с



Некоторые диалоги поделены на внутренний монолог Ларри и внешний — безмозглой девицы. Тогда Ларри начинает плеваться в камеру и переходить с Дунканом и Томом на личности. Внизу идиллически плывет сперматозоид.





Ларри — герой Trainspotting. Двухдневная щетина продается вместе с костюмом. Нет, этот мир определенно куда-то катится.

разумной говорящей обезьяной по имени Леопольд. А явно проходная дочка замдекана, каковой ваш герой нечаянно нанес тяжелую психосексуальную травму при помощи плюшевого медвежонка, неожиданно возвращается в игру в новой, куда более забавной ипостаси. И немедленно становится в очередь за следующей психосексуальной травмой. А какой богатый образ у «девочки из оркестра»!

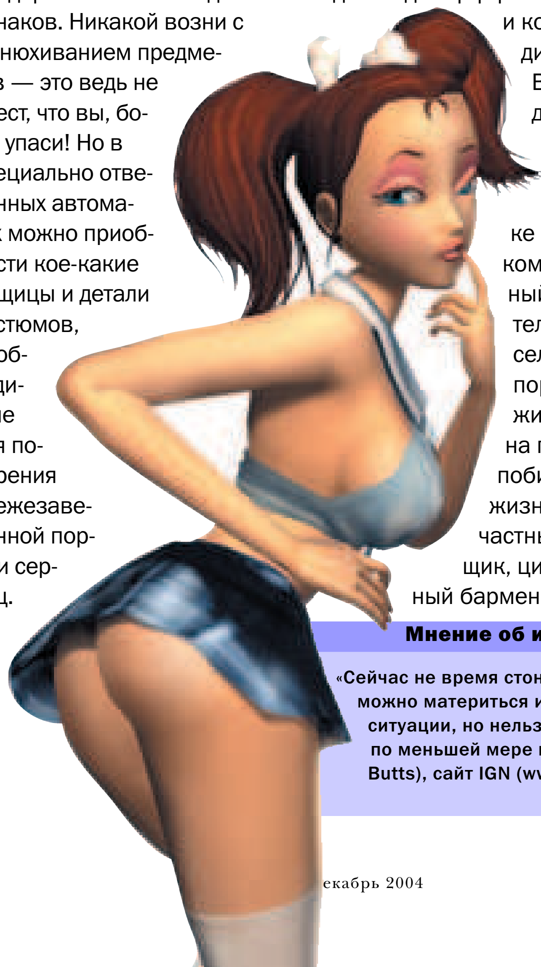
И дело даже не в том, что она премило шепелявит. И не в том, что страдает раздвоением личности. И не в том, что питает роковую страсть к талисману футбольной команды, который, скажем прямо, представляет собой прямоходящий пучок палочек. В головку этой девицы еще много чего утрамбовано... Вся эта эскадрилья певчих птичек щебечет с приятственными акцентами, неотразимыми речевыми дефектами. Щедро и неожиданно звучат нехорошие слова (ровно три: fuck, motherfucker и cocksucker, как и положено на Взрослом Канале HBO), ритм чирикания оказывает прямое влияние на скорость и сложность диалоговых аркад (патентованное изобретение Leisure Suit Larry).

Проще всего, конечно, общаться с мимом. Сложнее всего — с неудавшейся киноактрисой, либо тараторящей с пулеметной скоростью (знай перепрыгивай сперматозоидом символические бокальчики), либо деревянно читающей по бумажке. Есть ведь еще дочка мафиози, обильно сдабривающая свою речь итальянскими идиомами. И любительница многопользовательских ролевых игр, которая...

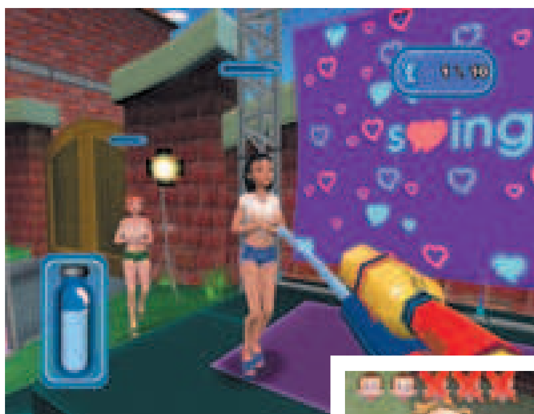
Сам Ларри то обращается к народу с трибуны, то поет, то декламирует стихи, то подражает другим персонажам — даже из диалоговых аркад можно было сделать что-то путное!

Но давайте рассмотрим, что такое собственно диалоговая аркада. Дан сперматозоид. Дана дорожка диалога, выстеленная препятствиями (снежинки, бокалы со спиртным, половые органы) и призами (кружки крепкого кофе, сердечки). Наша задача — провести первого через последнюю. И все было бы замечательно, если бы ход диа-

лога хоть как-то зависел от траектории сперматозоида. Мы имели бы литературную аркаду, в чистом виде! Но ведь не зависит. Плохо играем, хорошо ли — у Ларри и партнерши даже интонации не меняются. Просто исход одного и того же диалога либо отрицательный, либо положительный, без пояснений. Плохо, мальчики.
Другие варианты геймплея: ритмичное дрыганье конечностями, подскакивание на батуте (с одновременным раздеванием), фотосессии (тоже с ним), опрыскивание дам в бикини из водяного пистолета, «понг», «таппер» и очень сложный симулятор забрасывания четвертаков в стакан, бокал или еще какую емкость. Нет, серьезно, монетки даже по краям бокалов катаются!
В промежутках между аркадками Ларри ходит по кампусу и, словно Буратиночка, трясет деревья в поисках дензнаков. Никакой возни с вынюхиванием предметов — это ведь не квест, что вы, боже упаси! Но в специально отведенных автоматах можно приобрести кое-какие вещицы и детали костюмов, необходимые для покорения свежезаведенной порции сердец.



Американский психопат
Кстати, я уже говорила, каким неприятным, сумрачным персонажем вышел у разработчиков сам Ларри Л.? С седовласым дядей (дяде можно позвонить по телефону и испросить совета, но, как правило, очень жалко денег) — никакого сравнения. Герой — патологический лжец и полнейший социопат, хамелеон без страха и упрека, продолжатель дела Тома Рипли, а может быть, даже и Теда Банди. Бр-р-р. Вот вам и комедия… В каждой новой оболочке — легкомысленный искатель увеселений, порнорежиссер на покое, побитый жизнью частный сыщик, циничный бармен в клубе для гомосексуалистов — Ларри обретает новые манеры и новые привычки. Нормальный человек так не может. Когда веселый лирический герой-неудачник Ларри с фальшивыми усами на физиономии шатается по кампусу в состоянии сильного алкогольного опьянения и подглядывает в дырочку за девицами в общежитии, в памяти живо встают фрагменты лучших кинокартин из жизни серийных убийц. Но это так, к слову.
Еще к слову — степень своего опьянения герой тщательно регулирует. Перед прыжками на батуте выпивает две чашки черного кофе по три доллара, перед свиданием в баре не менее хладнокровно высасывает несколько кружек пива или какой-нибудь адский коктейль. Более многозначительных субстанций MCL (кажется) не поддерживает, но, с одной стороны, здесь еще столько всяких неотысканных бонусов, а с другой — Ларри время от времени выглядит таким оживленным или заторможенным, что… Впрочем, я ни на чем не настаиваю.
Все равно действие большей частью летит мимо скорым поездом. MCL — воплощенное в 3D кино, неинтерактивный мультфильм, поставленный на полигонах театральный мюзикл, но вряд ли, очень вряд ли КИ. Внешний мир влачит функции гигантской свиньи-копилки. Диалоги не управляются. «Тапперу» и «понгу» не хватает сложности, а фотосессиям — души. Более-менее удалось лишь бросание монеток, но не записывать же «Ларри» в симуляторы метания мелочи?
Плюс любое трудное место можно пропустить за символическую плату в Три Секретных Фишки. Даже японские порнографические квесты требуют от игрока большего умственного и волевого напряжения. И графика уровня Simon the Sorcerer 3D… Хотелось, знаете ли, напоследок сказать какую-нибудь гадость.



Ну, при помощи водяного пистолета с девицами общаться куда проще. Согнать в стайку, окатить как следует, уйти с чувством выполненного долга.



Будничная работа… Нет, не могу! Как можно смотреть на такое без радостного хихиканья!..

Мнение об игре

«Сейчас не время стонать по поводу рейтингов, но то, что в MCL можно материться и подробно описывать весьма сексуальные ситуации, но нельзя показывать элементарную «обнаженку», по меньшей мере интересно!» — мыслит Стив Баттс (Steve Butts), сайт IGN (www.ign.com). Рейтинг: 7,2/10.



Небо, перечеркнутое очередями; ощетинившиеся жерлами орудий корабли; отвесное пикирование в самый центр непрекращающегося огня; попытки уйти от четырех самолетов противника, повисших на хвосте; третий заход на посадку на крохотный авианосец; черное пламя горящего авиационного керосина... Мы дома!



Авиасимулятор



те, кто

руководитель проекта: Олег Медокс
продюсеры: Юрий Мирошников, Илья Шевченко
ведущий программист: Игорь Егоров
главный 3D-дизайнер: Роман Денискин
звук: Рудольф Гейдер
разработчик: «1C:Maddox Games» (http://maddox.1c.ru)
издатель: «1С» (http://games.1c.ru)

сайт игры: http://games.1c.ru/il2
платформа: PC
дара релиза: 24 октября 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 3000), 512 Мбайт ОЗУ (рек. от 1 Гбайт), DirectX-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ (рек. от 128 Мбайт), DirectX 9.0, 4x CD-ROM, 1,1+ Гбайт на жестком диске.

Пацифисты в бою

Кто сказал, что люди не летают? Летают и еще как — широко раскинув руки и ноги, щурясь от бьющего в лицо ветра. Рядом, буквально в метре-другом, проносится самолет, в котором летящий человек сидел только что. Надпись на крыле: точка, «S», точка. Еще недавно перед первой точкой была буква «U», но теперь на ее месте лишь окруженная обгорелыми краями обшивки дыра, сквозь которую ясно видно почти безоблачное небо с той стороны. Удар, раскрывается парашют, и тело отбрасывает назад, а подбитая стальная птица скрывается где-то внизу. Похоже, самое время подумать о вечном. Ашот Ахвердян

Английское название проекта, Pacific Fighters, своей необозримой глубиной приводит меня в благоговейный трепет. Миролюбивые воины, пацифисты в бою. Два уважаемых человека, потомок самураев и любитель Глена Миллера, при личной встрече отдают все силы тому, чтобы отправить друг друга на тот свет... Абсурдная, если вдуматься, ситуация.

Оаху

Рассвет. Солнце только-только поднимается над горизонтом, и ветер носит вокруг клубы довольно густого ту-

мана. Утренний холод пробирает и по эту сторону монитора. Фонарь открыт, войной пока даже не пахнет... В гавани покачиваются огромные боевые корабли. Пустые самолеты дремлют на аэродромах, но скоро покой их будет нарушен.
Русское название, «Перл-Харбор» («ПХ»), кажется мне менее удачным — в первую очередь из-за того, как именно здесь изображена легендарная японская атака. В тот декабрьский день опорная тихоокеанская база американцев была накрыта двумя авиацунами, состоящими из трех с половиной сотен самолетов. Четыре янки-линкора были стерты с лица воды, ровно столько же получили травмы, едва ли совместимые с ВМФ-службой. Кроме линейных, ко дну пошел с десяток других кораблей; пара сотен самолетов была втоптана в аэродромы японскими бомбами... Любопытно, что основные потери пришлись на первые полчаса ада, вторая атака по сути проводила зачистку.
В игре мы вольны участвовать в Перл-Харборе, воюя за любую из сторон. Но выглядит ожившая история печально: прибывает всего лишь пара десятков самолетов, половина из которых бомбардировщики, несущие по одной торпеде, другая — истребители. Человек, историей особенно не интересующийся, может удивиться, с чего это американцы до сих пор с содроганием вспоминают этот совершенно рядовой налет? Разумеется, мы понимаем, что мощность пользовательских машин не позволяет воссоздать те ураганные полчаса в полном масштабе. В крайнем случае всегда можно попробовать, открыв редактор, сделать нечто похожее самостоятельно — чтобы затем наблюдать два кадра в час.
Но осадок-то, осадок все равно остается...



На авианосцах служили даже фотографы — чтобы снимать катастрофы при посадке. Пилоты при заходе нередко поглядывали в их сторону — если «фотик» скучает, значит, все в порядке, но если он расчехляет камеру...

Гуадалканал

Море можно разглядывать часами, любоваться им, играя мыслью о том, насколько далеко мы ушли от «воды», изображаемой одной текстурой ровного синего цвета. Преломленное солнце беззаботно гоняет зайчиков по дну мелководья у коралловых рифов. Вода, шествующая широкими волнами, поверх которых резвится мелкая рябь, отражает в себе небо с плывущими по нему облаками, и вся картина преломляется, почти теряя очертания, но одновременно оставаясь узнаваемой. Океан живет, его скриншоты можно разглядывать часами, и словосочетание «компьютерная графика» нисколько не подходит для описания увиденного. (Самая роскошная вода будет у счастливых обладателей (крайне далеки они от народа!) GeForce 6800 — «ПХ» с радостью поддерживает новомодные шейдеры версии 1.3.)
Чтобы избежать ненужных разочарований, надо настроиться на то, что «ПХ» не является новой игрой. По сути это аддон, пусть и имеющий возможность отдельной установки, не требующей наличия «Ил-2: Забытые сражения» на ЖД. Фактически «ПХ» — это «Забытые сражения» версии 3.0 (второй были «Асы в небе») с солидным объемом приятных инноваций. Улучшенный графический движок — в их числе.

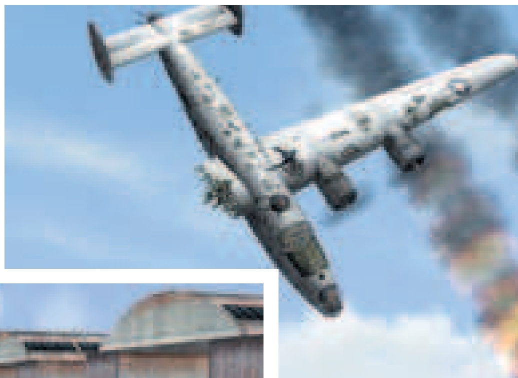


В начале войны японские пилоты манкировали парашютами. Поэтому не всегда надейтесь на лихорадочный «Ctrl-E».

Япония, южный берег

Тихоокеанский театр диктует совсем другой авиационный парк, нежели привычный нам набор «ЗС»-самолетов, и по традиции выбор весьма велик, представлены практически все крылатые архетипы. Любителям тяжелых бомбардировщиков достанется двухмоторный B-25, чьего явления народу мы ждали половину сознательной жизни, с тех самых пор, когда начали курить. Есть пара легких пикирующих бомбардировщиков, по одному на бряцающую войной сторону. Нашелся даже гидросамолет — модификация японского «Зеро». Признаться, я питаю странную слабость к гидромашинам, отчего в моей MSFS-коллекции их совершенно непропорциональное количество. Конечно, истребитель с огромным поплавком под фюзеляжем не самый лучший воздушный дуэлянт, а если вы внезапно почувствовали удивительную легкость движения, значит, основной поплавок вам уже

отстрелили. Зато этими штуковинами можно практически без ущерба для здоровья таранить назойливого противника. К тому же для пилота гидросамолета весь мир — один большой аэродром, поскольку карты «ПХ» процентов на 60 (а иногда и на 100) состоят из водной глади.
Но главное в ассортименте — палубная авиация. Стоит оставить акваторию без присмотра, как в ней заводятся авианосцы. В большинстве кампаний именно с них мы и взлетаем. И на них же пытаемся впоследствии сесть.



Неудачника спешно переименовывают из «Летающей крепости» в «Крепость падающую».



Пухлячок Wildcat куда больше похож на отъевшегося домашнего кота, нежели на его дикого сородича.



Некоторые пейзажи придется вставить в рамку и подарить Третьяковской галерее. Милая, мы будем приходить сюда по утрам.

Новая Гвинея

Посадка на авианосец — дело не самое простое. Во-первых, при заходе наносит удар теория относительности, и если с палубы авианосец казался сооружением титанических размеров, то с воздуха он выглядит совсем крохотным, и пилот внезапно чувствует себя тем самым богачом, что пытается пролезть в царствие небесное сквозь игольное ушко. Во-вторых, это не салочки, и одного лишь касания шасси поверхности площадки недостаточно — гак (крюк) должен зацепить трос, иначе на тормозной путь никакой полосы не хватит. Сперва точная посадка может показаться делом живодерски сложным, особенно если учесть, что все делается на глазок, никакой инструментальной поддержки. Впрочем, все не так уж страшно — надо только руку набить. И не стоит стесняться поворачивать на следующий круг, если заход выполнен не идеально. Например, если машина идет слишком медленно и низко, то лучше не дожидаться последнего момента, а загодя дать полный газ и отвернуть; если же при касании гак не зацепил трос, то лучше сразу начать набор скорости, не дожидаясь, пока кончится палуба. Пока не выработается привычка (а у каждого самолета — свои поведенческие нюансы), можно заходить и по пять раз, главное — не пытаться в последний момент превратить провальный заход в заход идеальный. И еще одно. В начале кампании иногда дается возможность выбрать эскадрилью и авианосец, на котором будем служить. Так вот, прежде взгляните в «Музее» на кандидатов — у одних тросы расположены по всей длине полосы, а у других — кончаются менее чем на половине, в силу чего, приземляясь на такую палубу, нужно производить касание строго в самом начале полосы.

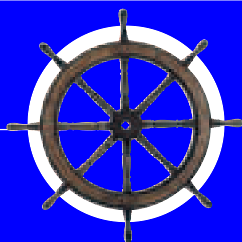
Весь мир на ладони

К сожалению, вместе с Санта-Клаусами свои страшные головы подняли кое-какие ошибки. Новинка сезона — пилоты, не видящие земли. Командир звена уверенно летит на высоте 100 метров даже тогда, когда перед ним вырастает холм метров на 150. Холм оказывается прочней. Всплыла, увы, и одна старая недоработка — когда бомбы, сброшенные с самолета, который до их разрыва успевают уничтожить, не приносят никакого вреда. Но если раньше этого вполне можно было не замечать (не так уж часто за те несколько секунд, что посылка летит до земли, почтальона успевают испечь), то теперь ситуация изменилась: торпедные атаки в «ПХ» явление частое, рыбка добирается до адресата далеко не сразу, а стена огня бывает поистине чудовищная. Наверное, это надо воспринимать как компенсацию того, что «ПХ»-корабли не обучены противоторпедным маневрам...
Признаться, после выхода этой игры у меня впервые появилось беспокойство за... будущее жанра. Если окинуть свежим взглядом «Забытые сражения» с двумя аддонами, понимаешь, что перед тобой поистине титанический труд, причем с каждым релизом и аддоном планка качества всякий раз лезет вверх (достаточно сравнить кокпиты «мессера», оставшиеся практически неизменными с начала времен, с кокпитами самолетов, дебютировавших в «ПХ»). Так вот, проекты масштаба и уровня «ЗС»/»ПХ» в принципе невозможно поднять за один цикл разработки. Посмотрите на сегодняшний золотой фонд симуляторов — ни одна игра не была создана с нуля, за каждой, будь то Lock On, еще не вышедший Dangerous Waters или MSFS, тянется многолетний шлейф предыдущих частей, где многие составляющие фактически переходят из релиза в релиз. Благодаря аддонам «Забытые сражения» умудряются совершенно не устаревать, оставаться игрой, вышедшей «буквально только что» — подтянутой и красивой (и вгоняющей в ступор на максимальных графических настройках любую современную игросистему). Ужасно завидую тем немногим, кто еще не видел «ЗС» и познакомится с сериалом именно сейчас. Вы будете потрясены.



Карибские магнаты теперь могут поразмяться и попрыгать со шпагой, что просто необходимо при возросшем количестве дел и забот.

Стратегия
в реальном времени



Те, кто

руководитель проекта: Даниэль Дюмонт (Daniel Dumont)
ведущий программист: Бернд Людевиг (Bernd Ludewig)
музыка: Yanco
разработчик и издатель: Ascaron Entertainment (www.ascaron.com)
издатель в России: «Акелла» (www.akella.ru)

сайт игры: www.akella.com/pub.portroyal2-ru.shtml
платформа: PC
дата выхода в России: 11 октября 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 700 (рек. Pentium 4 1500), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0+, 4x CD-ROM, 700 Мбайт на жестком диске.

Одиссея капитана склада

Парадный камзол, рубашки с брыжами, запонки и гетры аккуратно уложены в сундук. Я тщательно упаковал болеутоляющую настойку и кору хинного дерева, без которых было бы неблагоразумно и безответственно отправляться в столь далекое путешествие. С детства я грезил прекрасной Вест-Индией, где так легко нажить состояние; получив в наследство скромные сбережения дяди Гюнтера, я смогу осуществить мечту... Клаус Драйдель

Итак, среди достойнейших и почтеннейших граждан одной из четырех морских держав непременно окажется честолюбивый юноша с Аскаронштрассе.

2 апреля 1600 г.

По прибытии в испанскую колонию Картахена у меня состоялся разговор со странным человеком, стоявшим на причале и плевавшим в воду. Бросались в глаза его хилое сложение, круглая, как луковица, голова и рыжие волосы. Я осведомился у этого господина, почему он проводит время за столь праздным, бессмысленным и даже отвратительным занятием. Его, как ни странно, позабавили мои слова. Он представился как Флэнэхэн и заявил, что его занятие не более бессмысленно, чем любое другое. В запальчивости я вкратце обрисовал моему собеседнику перспективы, которые открывает перед предприимчивым и изобретательным человеком такая деятельность, как морская торговля. Он слушал долго и очень внимательно, а после того как я закончил свою речь, неожиданно попросил у меня взаймы под расписку сотню золотых. Я дал ему половину этой суммы с условием, что он употребит деньги на полезное дело. Он заверил меня, что немедленно отправится в таверну, где самым подробным образом обсудит с несколькими друзьями возможность создания торгового

предприятия, и сердечно попрощался со мной.

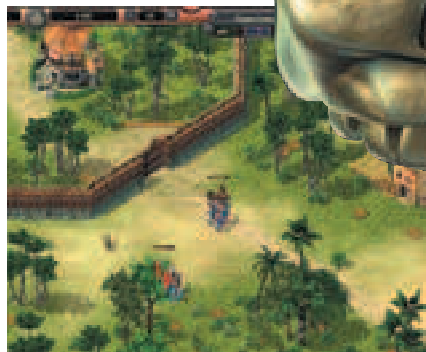
8 мая 1600 г.

Купить небольшой шлюп и нанять команду было легко. Я решил пока не ставить на корабль пушек — местные воды патрулируются флотом Его Величества Филиппа V, и короткие каботажные плавания не составляют опасности, зато приносят немалую прибыль, ибо торговля между главным городом колонии и новыми поселениями еще не



Прижав spacebar, можно при отсутствии прочих дел «промотать» весьма долгий ремонт кораблей (или морское путешествие).

налажена и жители последних очень благодарны мне за помощь, которую я им оказываю, освобождая их от избытков производимых ими товаров и за разумную цену продавая им вино, инструменты и специи из метрополии. Не сходя с корабля, по нагруженным лодкам, на которых подплывают аборигены, я определяю, чем богат каждый город, и делаю пометки в небольшой книге. Мои новые знакомые очень удивились бы, узнав, куда я ее прячу, но я хотя бы всегда знаю цены, по которым купил лежащие в трюме товары. Поселения удивительно постоянны в своих нуждах, и торговля обеспечивает безбедную жизнь, которая устроила бы многих, но не меня, — я чувствую возросшее внимание окружающих, которые сначала замечали меня не больше, чем какого-нибудь юнгу или матроса. Теперь даже губернатор иногда приветствует меня коротким кивком; я надеюсь, он скоро разрешит мне завести в его городе еще что-нибудь



Передел собственности. Поножовщина, стрельба и прочий т.н. «беспредел» изображаются почти схематично.

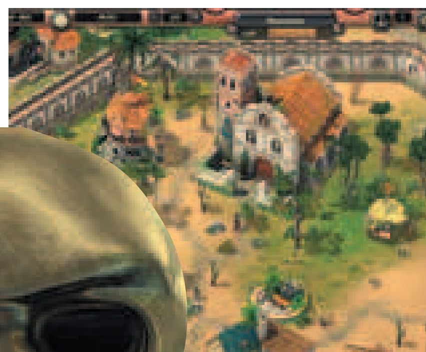
помимо товарного склада — к примеру, небольшую табачную плантацию. Думаю, мне пора приобрести бриг и предпринять несколько плаваний, чтобы нанести на свою карту принадлежащие другим колониям поселения, а шлюп и местную торговлю препоручить заботам капитана из числа тех, что вечно сидят в тавернах. И отправить с оказией благодарность (и немного рому!) тетушке Грете за присланные нарукавники — они мне очень пригодились.

12 июня 1600 г.

Наконец-то губернатор дал мне поручение — найти колонистов, пытавшихся уплыть из отведенного им места на утлой лодчонке; на своем новом фрегате я без труда разыскал этих недостойных смутьянов и доставил их в место отправления. Среди спасенных оказался Флэнэхэн; это не к добру. На обратном пути я посетил Порт-Рояль, резиденцию вице-короля. К сожалению, местные жители постоянно насмехались надо мной из-за моей манеры произносить название их города. Это несправедливо; я немец и смогу сказать только «Порт-Рояль», но не «Порт-Ройал». Мое настроение еще более ухудшилось, когда я заметил в порту нескольких ужасных чернокожих; говорят, самых наглых и ленивых невольников из Африки высаживают на Ямайке. На них были яркие головные уборы не сочетавшихся между собой цветов, они скалили зубы и по очереди втягивали в себя дым из непонятного прибора, распространяя вокруг тошнотворно-сладкий запах и составляя оскорбляющее взоры зрелище. Отвратительное, пагубное пристрастие!

13 июня 1600 г.

Я провел еще один день в Порт-Рояле и был удивлен необычно высокими ценами, предлагаемыми местными торговцами за коноплю, — при отсутствии в городе цехов по производству такелажа. Я долго ломал над этим голову, пока знакомый торговец из Картахены не объяснил мне, в чем тут дело. Думаю, по возвращении домой нужно приобрести строевой лес и кирпичи и рассмотреть с местным



Праздник «с вином и сыром» (по дешевке то есть) в полном разгаре.



«Вымя есть, а хересу нет». Дворец в личном городе есть, а доки нужно строить.

«арихитектором» (он называет себя так, потому что имеет какой-то неприятный и унизительный дефект речи) возможность строительства конопляной плантации. Кажется, я набрел на золотую жилу; нужно только постараться скупить побольше ферм, выращивающих эти удивительные растения, и почаще рассказывать всем об интересных народных обычаях, бытующих в наших краях.

4 июля 1600 г.

Неделю назад я случайно согласился провести в городе небольшой праздник, не имея понятия о том, во что ввязываюсь; в поисках нужных товаров я сбился с ног и даже немного похудел. Когда приготовления завершились, я произнес краткую приветственную речь, а сам губернатор сказал, что я человек щедрый. Но всеобщее внимание привлек негодяй Флэнэхэн, во всеуслышание заявивший, что я настолько благороден, что согласился уважить обычай его родины, заключающийся в том, что спаситель несет ответственность за спасенного до конца его дней. Меня плотно обступили его кредиторы, а этот рыжий мерзавец начал (успешно, надо признать) развлекать публику небылицами про пиратские клады и историями скабрезного содержания. Через час он без приглашения явился на прием у губернатора, где мне удалось привлечь внимание губернаторской дочери внезапно пришедшими мне в голову поэтическими строчками («Wer reitet so spat/ Durch Nacht und der Wind/ Es ist einen Vater/ Mit seinem Kind»); она согласилась, что мой язык благозвучен, а природа моей страны лирична, но Флэнэхэн все испортил, громко сказав что-то вроде «Sasanach salach» (как невежливо говорить на непонятном другим языке!) и напророчил моему милому Кенигсбергу гибель от пушек. Губернатор тут же вспомнил про пушки на береговых укреплениях, и мне пришлось на них раскошелиться. Пусть; это укрепит мои позиции, и к тому же я успел полюбить этот город и должен заботиться о его безопасности, тем более что значительная часть моих предприятий находится здесь.



Морской бой претерпел минимальные изменения по сравнению с первой частью игры.

5 сентября 1600 г.

Я регулярно посещаю церковь и делаю щедрые пожертвования, сторонюсь карточных игр и никогда не занимаю у городского казначея. Как-то само собой вышло, что именно меня теперь считают ответственным как за процветание города, так и за нехватку товаров, когда она случается в Картахене и окрестных селениях. Борьба за репутацию занимает много времени; хорошо еще, что капитаны (чьи такие типичные — Фрэнк Рассел, Питер Джексон — имена я могу вспомнить только с помощью своей чудесной книги) набрались опыта и теперь водят торговые караваны самостоятельно, а кладовщикам на складах даны подробные инструкции насчет закупки, продажи, погрузки и выгрузки. В довершение ко всему губернатор требует от меня того, что не по нраву скромному купцу, — военных операций на море и на суше. Однажды я чудом выжил в дуэли с пиратом; мне удалось его озадачить, беспорядочно тыкая шпагой не только в направлении груди, но также ног и головы; один из судорожных выпадов случайно попал в цель. С морскими сражениями не легче: я научился отдавать команды, рвать вражеские паруса и косить картечью экипаж, но ветер или злой рок делают так, что мой старательно оборудованный и вооруженный корабль часто оказывается в одиночестве против нескольких соперников, а другой корабль вступает в бой, когда первый по разным причинам его покидает. Мне пришлось купить каперское свидетельство и атаковать французские поселения; зайдя в город под видом мирного торговца и убедившись в отсутствии в гавани кораблей, я подавлял береговые батареи и находил утешение в грабеже, набивая трюмы галеонов ветчиной вперемешку с одеждой. Но однажды уже вице-король потребовал от меня захватить во славу Испании город. Причалив к берегу вне досягаемости пушек, я разбил своих людей на две группы — с саблями и с мушкетами; но когда они пошли в бой, то позабыли все, что я объяснял им о тактике: сабельщики каждой стороны набежали на вражеских мушкетеров. Исход этой резни, которую я прекрасно видел с мостика в подзорную трубу, решило простое численное превосходство моих матросов. Зато вице-король, может быть, предоставит мне место для возведения собственного города, где можно будет построить дворец и поднять над ним личный флаг; и председательствовать в городском совете, и постепенно возводить доки, таверну — все, что полагается. За захват новых городов для короны Его Превосходительство будет награждать меня полосками земли, прилегающими к моему поселению. Заманчиво.

23 сентября 1600 г.

Недавно я опять повстречал Флэнэхэна. Он утверждает, что теперь «играет в другую игру» и что он пират! Пират! Кто бы мог подумать. Я все-таки предпочту гонкам на неизвестно откуда взявшемся корабле свою достойную и размеренную жизнь, пусть я и имею от нее нервный тик и одышку.

4 октября 1600 г.

Я потрясен. Я раздавлен. Я честным трудом зарабатывал себе положение в обществе, а этот авантюрист переплюнул (der Teufel!) меня! Произошло три неприятных события: Флэнэхэн нашел-таки пиратский клад; Флэнэхэн женился на Марии-Хуане, дочери губернатора; губернатор опочил, оставив все состояние и дворец единственной дочери. Я не могу уснуть; возьму бутылку рейнвейна и пойду на пирс. Поплюю в воду. Наберу на берегу камешков, набью ими (предварительно помыв) рот и попробую произнести это твердое «л».

Tony Hawk's Underground 2

Главная аркада современности теперь и на экранах мониторов. Зрелище безрадостное, но хуже игра от этого не стала.



Симулятор Тони Хоука, человека и скейтборда



те, кто

ведущий программист: Боб Бернквист (Bob Burnquist)
ведущий дизайнер: Родни Маллен (Rodney Mallen)
ведущий художник: Чэд Маска (Chad Muska)
сценарист: Роб Хаммерслей (Rob Hammersley)
разработчики: Neversoft (www.neversoft.com), Beenox Studios (www.beenox.com)
издатель: Activision (www.activision.com)

сайт игры: www.thug2online.com
платформа: PlayStation 2, Xbox, GameCube, GBA, PSP, мобильные телефоны, PC
дата релиза: Октябрь 2004 г.

Системные требования

Windows 98SE/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 2000+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 9.0c, 8x CD-ROM, 2,3 Гбайт на жестком диске.

Большая игра

Разменяв третий десяток, главный скейтер планеты вместе с MTV-подонком номер один пугают малышей бензопилой с надписью «Neversoft» на рабочей поверхности. Малыши писают в штаны от счастья под музыку Doors, Фрэнка Синатры, Metallica и Woo-Tang Clan. Медсестры с декольте кидаются тухлыми помидорами в разъяренных быков. Neversoft можно все — это World Destruction Tour. Города мира сдаются без боя.

Олег Хажинский

Если в результате какой-то невероятной экологической катастрофы смертельным вирусом будут поражены все компьютерные игры без исключения, а у меня окажется антидот, способный спасти лишь одну из них, я без малейшего, слышите, без малейшего сомнения выберу Tony Hawk's Underground 2. Один самый маленький уровень этой аркады содержит больше геймплея, чем все остальные игры, вместе взятые. И это не преувеличение. Долгое время мои отношения с роликовой доской не складывались. В детстве я был, как вы все уже, наверное, знаете, слабым и безжизненным мальчиком. Я здоровался с бабушками во дворе, читал Станюковича и Лондона, мечтал о карьере военного моряка и тайком от родителей курил вместо сигарет дубовые листья с канцелярским клеем (не вздумайте пробовать). Кататься на скейте было сначала рано, а потом как-то вдруг, скоропостижно, неожиданно — уже поздно. Но тут пришел на помощь сукин сын Тони Хоук.

Ollie Impossible (www.skateboarding.ru/tricks/impossible.html)

Собственно, Tony Hawk's Underground 2 (THUG2) и не игра вовсе. Скорее,

способ восприятия реальности как набора граней и плоскостей, помноженных на ритм. Или (а почему нет?) хитроумное приспособление для динамической медитации конца двадцатого — начала двадцать первого вв. Или прилипчивая зараза, от которой невозможно отцепиться.
Начнем с азов. Играть в THUG нужно глубоко развалившись в кресле или на диване. Ваше тело должно быть расслаблено. Глаза полузакрыты. Дыхание спокойное, ровное. Слушайте музыку. Стоп! Что это? Ваша левая рука лежит на клавиатуре, а правая держится за мышь? Вы уставились в монитор и пытаетесь вспомнить, какая из 102 кнопок символизирует «олли»? Убейте себя. Освободите мир от еще одной жалкой личности. Или же купите за 500 рублей геймпад с каноническим расположением кнопок. Консультировавшие меня профессионалы утверждают, что THUG2, как и все предыдущие игры в серии, идеально управляется только геймпадами от PS2, а все остальное, включая монстрообразный Xbox-бублик и прочие PC-извращения, от лукавого. Не станем спорить.
Сначала ничего не получится. Мой персональный Tony Hawk experience начинался с TH Pro Skater 2 для GameBoy Advance (собственно, детская табакерка была куплена исключительно ради этой игры). Премьера THUG на большом телевизоре вызвала культурный шок, почти отторжение — слишком много пространства, слишком много степеней свободы, чужеродное управление, все валится из рук. Это этап привыкания, через который просто необходимо пройти. Будут падения, нелепая езда на доске, приступы беспричинной ярости, жалкие попытки «изобразить что-нибудь эдакое». Не стоит пробовать выполнять миссии или собирать слово S-K-A-T-E. Просто катайтесь. И все придет.



FS Bluntslide (.../bluntslide.html)

Незаметно для вас тело и разум будут трансформированы. «Грэбы», «флипы» и «гринды» станут продолжением ваших нервных окончаний. Исчезнут кнопки, вы забудете про пальцы. Ваши мысли будут контролировать движения маленькой фигурки скейтера на экране. Через некоторое время исчезнут и мысли. Большие пальцы рук заживут самостоятельной жизнью; сложнейшие комбинации трюков будут рождаться в результате их безумного танца, и это будут блистательные импровизации за гранью человеческих возможностей. Из «слайда» в «мануал» (между ними вы автоматически успеваете сделать один из «флипов», разумеется), из «мануала» через «олли» снова в «слайд», градусник special бьется в агонии, а вам все мало — вас уже нет, есть только чистый восторг и только одно желание: еще, еще, не останавливаться, держать ритм!
Так, постепенно, вы становитесь Tony Hawk-аддиктом. Признаки заболевания: в любую свободную минуту вы запускаете игру, чтобы немного «попинать доску». Вы ощущаете буквально физическую тоску по геймпаду, фантомную боль в ампутированных кнопках, желание еще и еще раз услышать звук трущейся по камню фанеры, щелчок «олли», глухой удар колес об асфальт, ловить ускользающий баланс, искать глазами новую «тему»... и так далее, до бесконечности. Игра без цели, игра без финала. Идеальное терапевтическое средство для снятия стресса. Самая компанейская игра в мире для вечернего «чиллаута» с друзьями. Лучший способ закончить день в горах, когда сил передвигаться после катания на доске больше нет.
Потом становится хуже: вы начинаете сочувствовать скейтерам. По вечерам вы смотрите скейтерское видео на Extreme Channel. Вы поражаетесь мастерству и смелости этих парней, превративших улицы города в гигантскую игровую площадку. Родни Мал-



Свобода самовыражения всегда была отличительной чертой игр под брэндом Tony Hawk.

Чем THUG2 уж точно не способен поразить PC-игрока — так это графикой. Даже в 1280x1024 порт с Xbox смотрится уныло.

лен становится вашим персональным кумиром. Пытаясь как-то компенсировать собственную физическую недостаточность, вы носите майку Consolidated «Тронь мою доску — и я разобью тебе лицо», кеды DC Shoes, джинсы Billabong, пояс с надписью «Fuckin' Criminal», куртку C1. Вы даже подумываете о том, чтобы купить скейт. Ведь он стоит на порядок дешевле велосипеда. К счастью для страховой компании, вы этого не делаете.

Еще симптом: как настоящий скейтер, вы обращаете болезненное внимание на парапеты, лестницы и перила. Обманутая нервная система посылает сигналы пальцам: «олли», «гринд». Вам КАЖЕТСЯ, вы почти УМЕЕТЕ кататься на доске. Вам кажется, это так ЛЕГКО. Проблема состоит в том, что это не так. Между телевизионным геройством и уличным ничтожеством лежит пропасть длиною в жизнь, и через месяц-два такого существования игра превращается в потерявшую вкус жевательную резинку. Вы яростно двигаете челюстями, прислушиваясь к ощущениям: нет, ничего. Это значит, что пора сделать небольшой перерыв. Вы переиграли. Такие игры, как THUG, нужно употреблять маленькими глотками — они глубже нас, в них легко утонуть.

BS Pop Shove-It (.../pop.html)

Вот, собственно, и все. Ах да, я ни слова не написал про Tony Hawk's Underground 2. Какая досада. Сериал имени Тони Хоука, сделавший его и владельцев Neversoft очень состоятельными людьми, временно затерт во льдах ограниченных возможностей PlayStation 2 и собирает силы для нового рывка. Год назад разработчики в поисках залежей нового, нетронутого плесенью геймплея отважились на небывалые эксперименты: они ввели в аркаду сюжетную линию и предложили игроку главную роль в этом балагане. «Играй по своим правилам!» — вот девиз революционного времени.



Главному герою приходится конкурировать с обладателем ангельской улыбки в инвалидном кресле.



Выйти из себя и в сердцах разломать доску пополам? Нет проблем: в новой игре к вашим услугам функция freak out. Чудовищно бесполезная, но иногда действительно помогает.

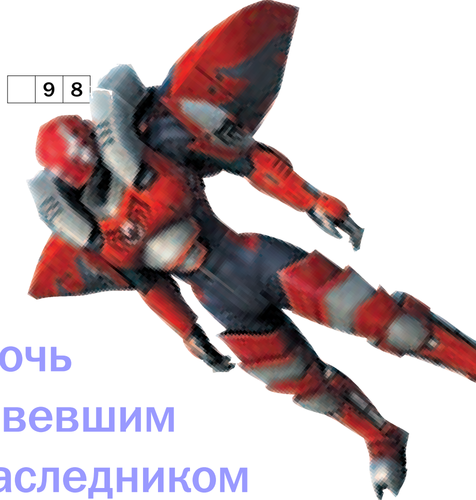
Две революции подряд — это перебор. Подземные гномы THUG2 расширяют и укрепляют завоеванную территорию. Кроме того, бородатые карлики прорыли лаз в далекое прошлое и протащили в игру подзабытый «классический режим», к полному восторгу поклонников со стажем. Классический геймплей THPS снова с нами: две минуты времени, собери C-O-M-B-O, ударь пять бочек, сделай «гринд» по лопасти вертолета, собери 50000 очков и так далее — все это ради возможности попасть на новый уровень, где те же задания в новой комбинации придется выполнить еще и еще раз. Ничего принципиально нового в игре не появилось. Самый толковый из свежих трюков — Sticker Plant, исправленная и дополненная версия прошлогоднего Wall Plant. Самый бесполезный трюк — Freak Out, нехитрая комбинация из одной клавиши, с помощью которой можно явить свою ярость после очередного эффектного падения: сломать доску пополам, выбросить ее к чертям собачьим или... впрочем, что там дальше, я вам сказать не могу — палец отказывается работать с требуемой скоростью. ПК-порт с Xbox выглядит, как ему и полагается, уныло, даже в разрешении 1280x1024 с выкрученными в красную зону настройками качества. Угловатые и мутные Бэм Маргера и Тони Хоук в роликах между катанием хорошо смотрелись бы в телевизоре, но ужасны на экране монитора.

Прекрасное тело THUG2 ворочается в механистических объятиях ПК без всякой охоты, отрабатывая свой намаленький гонорар. Игра просится обратно — в просторную комнату, на большой телевизор, ближе к дивану, она хочет звучать в Dolby Digital из хороших колонок. Вручать «Наш выбор» порту с Xbox — ниже нашего достоинства.

Это безответная любовь: Neversoft никогда не сделает «Тони Хоука» специально для ПК. Остается радоваться расширенным онлайн-возможностям «нашей» версии и смеяться над размытыми рожами владельцев EyeToy — цифровые аппараты снимают лучше.

Копаться в отличиях и гундеть на тему того, что авторам все сложнее занимать игроков, не вижу никакого смысла. Игра вышла, и на расстоянии пушечного выстрела не видно ни одного альтернативного кандидата. Даже осенне-зимний SSX3 «кончился» гораздо раньше, чем хотелось бы. Потому что в играх с Тони Хоуком главное — не сюжет, не очки, не количество уровней и скейт-парков, не имена профессиональных скейтеров и даже не новые трюки. Суть в нескончаемом движении. Трюк, растянутый в бесконечности. Стиль, возведенный в абсолют. Ритм, линия, пауза, «щелчок» — и ты снова скользишь навстречу неизвестности. Боже, храни Neversoft.





Огонь моих чресел

Мать Элена и дочь Эдуарда с овдовевшим Отилио мужа наследником аборт вторая нормально рожают в день матку прочь мертворожденный Антонио взятку врача Цезарио никому этой тайны наконец с Марсело и Лаура весь фильм ведущая в то время как Бьянка мать Хуана женщина умная циничная и эгоистичная внезапно брык… брык… брык…

Александр Вершинин

Tribes: Vengeance

Причину существования Tribes: Vengeance невозможно понять или объяснить — это чудо бессмысленного оживления мертвецов, которых, собственно, обратно никто и не ждал. Визитные карточки игры: два гранатомета, две ракетницы, реактивные ранцы, катание с горок на попе. Детский сад.

Взмыленный FPS



Те, кто

ведущий программист: Роуэн Уайборн (Rowan Wyborn)
ведущий дизайнер: Эдвард Орман (Edward Orman)
ведущий художник: Эндрю Джеймс (Andrew James)
сценарист: Кен Левайн (Ken Levine)
разработчик: Irrational Games (www.irrationalgames.com)
издатель: Vivendi Universal Games (www.vugames.com)

сайт игры: www.tribesvengeance.com
платформа: PC
дата релиза: Октябрь 2004 г.

Системные требования

Windows 98SE/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 2500+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт ОЗУ), DirectX 9.0c, 8x CD-ROM, 5 Гбайт на жестком диске, Интернет-соединение.

Команду Irrational Games мы могли бы нежно любить просто за факт пребывания под одной крышей с Looking Glass. К сожалению, она упрямо кует игры. Невзирая на наше глубокое и устойчивое чу, которое не нуждается в доказательствах и знаках внимания, даже оказавшись в антиподной части планеты, где все вниз головой и кровь в черепной коробке, как золотая рыбка в аквариуме, — понукаемая Кеном Левайном-Бостонским Irrational Games делает, делает, делает и делает все любое. Ну почему?!

Любимый враг

Скрестить Quake и бразильский телесериал «Во имя любви», где все лица женского пола принцессы, а мужчины, поголовно, — Хуаны Альфонсы, сложно. Но выполнимо. Tribes: Vengeance (далее, не без символизма, TV) суть уникальный образчик скрещивания этих совершенно разномастных особей в единое неперевариваемое целое. И это граничит с гениальностью, друзья.

Никогда доселе в высоколобом логове шутеров принцесса (которая есть мы) не позволяла себе расстрелять брата любовника своей матери (все трое — мы, мы и мы!) в ответ на варварское убийство последней, являвшееся в свою очередь местью за совершенную ею казнь собственного возлюбленного, который зарезал бу-

дущего тестя, императора, якобы подославшего наемного ассассина-робота (опять мы) с целью уничтожения этого самого горе-жениха, некогда напавшего на императорский флагман и похитившего ту самую дочь... Эпохальные события разворачиваются двумя параллельными сюжетными линиями с разрывом в двадцать лет и снабжаются интерактивными воспоминаниями одной из принцесс о трагедии, постигшей ее в пятилетнем возрасте. На заднем плане то и дело маячит зловещая сестра-тетка принцесс, технологически биомодифицированный человек, нелегально прооперированная после неназванной, но явно неслучайной катастрофы в глубоком и несчастливом детстве. И, черт подери, мы, не посолив, проглотим все редакционные треуголки, если хотя бы одного из героев этой незаурядной американо-австралийской пьесы зовут не Луисом Альберто!..

Жестокий ангел

Революционное шутер-мыло стартует под наш аплодисман. Впервые понукаемый нами герой жалуется на тесноту бронированного памперса, причитает, что не хочет и не будет пользоваться реактивным ранцем, поскольку неизбежно стучится головой о потолок и стены. Плюс героиня натурально визжит, как только оппозиционные пули берутся щелкать по ее металлическому боди. Слегка модифицированный (визуально — не в лучшую сторону) мотор Unreal весело отъедает куски штукатурки со стен, крошит сегменты колонн, ощущает себя весьма интерактивным и предприимчивым парнем. Нам нравится прыгать с утеса на утес, подобно веселому зеленому великану, нас изрядно развлекает идея почти горнолыжного скольжения вниз по склонам. Просторные миссионные карты можно пересекать вдоль и поперек за считанные минуты, извечно непреодолимые горные образования, заборы и прочий сон дизайнерского разума вдруг прекращают существование. Стопроцентный позитив.





Мы почему-то не удивлены нескрываемому родству местных багги с опытными образцами из Halo.

Все лучшее в игре — подарок от дизайнеров Unreal Tournament.

...Который слишком уж быстро откланивается и уходит домой ужинать, оставив зрителя наедине с недобро осклабившимся исполнителем военно-полевого шансона. Геймплей-акценты расставляются мгновенно, и не в нашу пользу. Для затравки попробуйте выполнить одну и ту же (редкостно занудную!) миссию сначала за первого, затем за второго героя. Отхлебните дурного дизайна помещений, теперь за маму, потом за дочку, за маминого приятеля, за его брата, за робокиллера... Агу-агу! Дизайнеры так и не вернулись. Фабричные коридоры сменяются городскими трущобами, одна невероятно гористая местность неотличима от десятка других. Сценарный сволочизм изматывает повторением пройденного, с последующим его закреплением, разумеется. Противники с утомительной гениальностью даунов рассчитывают траекторию следующего героического прыжка и пускают гранату точно в лоб. Бесполезно: наш костюм, такой же, как у них, в три раза толще, а совершенно идентичное вражьему оружие мощнее. Герой-одиночка методично, комнату за комнатой, вырезает улыбки на сотнях глоток, но сценаристы отмечают сей образчик беспримерного героизма лишь однажды, когда камео снайперского киборга приходится оправдывать любой ценой.

Попробуй забыть меня

Если монотонная борьба с ботами снабжена хотя бы незаурядным сюжетным вывихом, то многопользовательскую составляющую TV-проекта способна спасти только истовая преданность паствы. Почившая в бозе Dynamix совершала жанровые открытия несколько раз: сделав MechWarrior по лицензии FASA, а затем превратив свои жалкие нелицензированные пародии EarthSiege и StarSiege в Tribes, первый командный онлайновый шутер с ранцами, транспортом и прочими маленькими ноу-хау. С тех пор серия варится в собственном соку, и даже помощь Unreal-движка от конкурирующей концессии не способна вытащить TV из странноватой местечковой ниши, где коллективное воровство топлива считается командным спортом и проходит при изрядном стечении публики. Спустя месяц после релиза (и в момент написания этих строк) на генеральном игровом сервере присутствовало всего четыре сотни игроков — число уездное с точки зрения любого адепта «контры». Отсюда вопрос. Зачем австралийской Irrational подхватывать упавшее знамя Dynamix, если вторая часть Tribes стала последней каплей никотина в жизни этой девелоперской лошади?.. Нет ответа. Печально.





Sacred в постапокалиптическом сеттинге.

Dungeon crawl с элементами ролевой игры



те, кто

ведущий дизайнер: Мартин Йессинг (Martin Jaessing)
ведущий программист: Мартин Йессинг
креативный директор: Ян Бойк (Jan Beuck)
разработчик: Master Creating (www.master-creating.com)
издатель: Vidis (www.vidis.de)
издатель в России: «Новый диск» (www.nd.ru)

сайт игры: www.ra2083.com
платформа: PC
дата релиза немецкой версии: 1 октября 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800, 384 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), 3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 8.0+, DVD-ROM, 2,1 Гбайт на жестком диске.

Mutanten

Когда немецкая игра поступает на рецензирование в оригинальной версии — жди беды. Вы уже разобрались с управлением, но тут со стола на ногу падает ницшеанско-русский словарь на 150000 слов, акупунктурно выбивая из головы всю усвоенную лексику, кроме основной (speichern/laden и «Ficken Sie meine Titten!»). К счастью, в случае с гамбургской Restricted Area требуется знание только главных слов — ибо сплошной Aktion.

Николай Третьяков

Авторы любят книги У. Гибсона — отсюда киберпространство, якудза, корпорации, импланты, Low Techs. Авторы благоволят к/ф Die Matrix — отсюда Mr. Smith лично. Авторы играли в КИ Fallout — отсюда мутанты с оружием; авторы наизусть знают Diablo — отсюда все остальное. Авторы простодушно заявляют, что Restricted Area — это их очень личное видение будущего. С той же очаровательной наивностью один из четырех персонажей (а скорее классов) поименован фамилией Johnson. Имя мы выбираем сами. Dick, без вариантов.

Зондеркоммандос

Выпрыгнув из электрички, Дик получает в подворотне первое задание: отбить у мутантов ящик микрочипов. Естественно, на дело нужно лететь на Gleiter'e, все-таки 2084 год. Таксист Jason дерет бешеные деньги, зато сначала оказывает огневую поддержку. Дальше герой идет в одиночестве, потому что любой Джонсон — solitary predator по сути своей. Коли-

чество мутантов, вываливающиеся из них предметы, ящики с барахлом — все это еще раз указывает на источник вдохновения. Полному сходству мешают некоторые досадные мелочи: стенки становятся прозрачными не везде, где нужно, герой цепляется за предметы обстановки и застревает в углах помещений. Но несправедливо придираться к людям, в течение двух лет трудолюбиво лепившим свой изометрический IRIS Engine (названный, видимо, в честь Айрис Мердок)! Тем более что, потолкав носом ящик, можно перегородить им дверной проем; из бочек можно соорудить «кластер», подманить тупеньких противников и взорвать; но чтобы баллоны покатить, даже и не думайте. И не нужно включать zoom, бо ужасно и зубчато.

На нижнем этаже каждого «сюжетного» подземелья (бункера или фабрики) поджидает босс (или два); некоторые монстры (именуемые производным от слова fuhrer) крепче остальных; оружие разнообразно по свойствам: шотган убойнее, зато автоматной очередью можно пришпиливать гада к месту, пока тот не окочурится. Плазменное ружье не впечатляет, зато радует огнемет — подожженный теряет к стойкому перцу Джонсону всякий интерес и догорает в сторонке. Уровни набираются исправно; джонсоновские умения в основном «пассивные» (варварско-паладинские: увеличение защиты, повреждений, улучшение владения отдельными видами оружия). «Активные» умения — приумножение урона за счет собственного здоровья и разные гранаты — стоит «вешать» разве что на среднюю кнопку.

Зато этого героя можно до упора фаршировать кибертребухой: привинчиваемыми в полевых условиях конечностями, глазами и мозгами, благо Cybertoleranz высокий (чем мощнее искусственный орган, тем большее значение вычитается из «кибертерпимости» персонажа). В инвентаре предусмотрена кнопка обвеса протагониста оптимальным сочетанием железок и желез (Cyberware и, гм, Bioware). Правильно механизированный «силовик» может сосредоточиться на прокачке интеллекта, дающего дополнительные «очки умений», заработать много денег, сделать импланты не отторгающимися организмом и беспардонно апгрейдить оружие. Один мазок модифицированным огнеметом, и можно собирать урожай — и везти в город, где вдоль местной Мэйн-стрит стоят, как на Тверской, удовлетворители насущных потребностей: доктор по имплантам (с медсестрой), оружейница, нищий, «работающая девушка» и ее менеджер, по совместительству ростовщик, — все ядреные и румяные, несмотря на смог. Чувствуется, что если бы не scheiss mutanten, все бы сразу занялись ДЕЛОМ; гуманоидные мутанты, впрочем, по смерти ложатся в позы, уместные только в турецкой бане.





Пара красавцев прямиком из Serious Sam.

Первый «босс». В отличие от некоего футбольного вратаря, очень спокойный и безобидный.

Ficken!

Класс Johnson — естественный выбор игрока. Этот потомок postal dude — единственный из играбельных персонажей, не вызывающий периодических приступов хохота. Остальные? Victoria — пси-Sorceress. Умения: пси-атака, «пассивное» восстановление пси-маны, пси-заморозка, пси-nova; и вещи в руку летят сами собой; в сочетании с самолечением — замечательно. Но как это выглядит... Рослая тевтонская барышня с автоматом, в черной коже и в высоких сапогах Sacred-походкой заходит в помещение, где тусуются «жирные мутанты» (Fetter Mutant), похожие на Фредди Меркьюри мюнхенского периода, — прямо гестаповская облава. А мутанты прежде всего злостно ломают ящики — чтобы игроку не достались халявные аптечки и оружие (боеприпасов не нужно, но гильзы выскакивают исправно, — строчи, пулеметчица!). Преступница Jessica через компьютерные терминалы влезает в «киберпространство», где ведет битвы с додекаэдрами и скачивает данные; в обычном пространстве вокруг головы бедняжки мотается дружок-drone. Любопытно, что женских персонажей не обслуживает труженица Jenny, вопя: «Пошла вон с моей территории!». Японец Kenji пользуется национальными видами оружия (катаной и киберкогтями); кунфу знает — размажется на пол-экрана и ткнет насмерть ногой; вместо каратистских порток союзники по Оси обрядили его в нижнюю часть костюма токийского клерка (свихнувшегося от принудительных походов в EverQuest с коллегами). Все эти замечательные люди встречаются друг с другом по ходу сюжета; подразумевается, что игрок может пойти любой из сходящихся к некоему Mutanten Herr тропок, которые пролегают как через неплохие ролики не на движке (Джессика не хочет лезть в канализацион, и Джонсон ее туда сталкивает), так и через нудные разговоры, вдруг забрасывающие игрока на 12 лет назад (где нужно бегать и стрелять). Впечатление портится, когда после выполнения сюжетной миссии mr. Jones опять дает задание заложить четыре бомбы на только что взорванной фабрике. Но патчи выпускаются исправно, и в русской версии все должно быть prima (для первого серьезного проекта кустарей-одиночек).

А еще в Restricted Area не нужно подбирать золото — суммы в евро (судя по значку) автоматически перечисляются на счет. ◼



«Братья Пилоты 3D: Дело об Огородных вредителях»

Историю про поддельные елочные игрушки знаете? Те, что на вид как настоящие, а радости от них никакой? Так вот, эти даже на настоящие не похожи.

Квест



Те, кто

сценарий, игровой дизайн, диалоги: Михаил Пискунов
главный художник: Алексей Ветлугин
художник-аниматор: Геннадий Тепленко
музыка, звук: Максим Сергеев
сборка проекта: Сергей Куницын
разработчик: «К-Д ЛАБ» (www.kdlab.com)
издатель: «1С» (http://games.1c.ru)

сайт игры: http://games.1c.ru/pilots/info.php?id=5
платформа: Системный блок с прицепом
дата релиза: 22 октября 2004 г.

Системные требования

Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 333 (рек. Penthium III 700), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), DirectX-видеокарта, 8x CD-ROM (рек. 24x), 200 Мбайт на жестком диске (рек. 1,5 Гбайт).

Тушите свет

Дорогие Братья Пилоты и Сестры Пилотки! С величайшим прискорбием спешим вам сообщить, что наш паровоз не заметил, как кончились рельсы, и зарылся в вечную мерзлоту по самый свисточек. Что поделать, рано или поздно что-то подобное должно было произойти!

Неашот Лже-Ахвердян

С самого начала между «Огородными вредителями» и игроком поселяется какая-то потаенная враждебность. Чувство все нарастающего отчуждения. Уже со старта, товарищи, в пилотажной штаб-квартире, где по традиции происходит завязка... Не верю. Ни единому, черт возьми, слову не верю. Это не Пилоты, не игра про них, это инфернальное шапито, ловушка мстительных марсианских пришельцев. Лже-Пилоты явно чувствуют наше настроение, но делают вид, что нич-чего не замечают, продолжая строить из себя народных любимцев. Мы тоже стараемся не показывать виду, хотя понимаем, что они знают, что мы знаем, что они знают...
Не ожидали в такой игре встретить атмосферу паранойи?

Об угол ящика

Вскоре окажется, что самозванцы не очень-то и стараются. То есть сюжет игры вроде бы переходит от абсурда к абсурду в квадрате, а Как-бы-Шеф и Существо-называющее-себя-Коллегой беспрерывно балагурят. Нет, где-то непременно должна быть строчка «на триста процентов больше шуток»!
Но это какой-то совсем другой абсурд, да и Пилоты так не шутят. Их стиль речи явно был проанализирован в, мы настаиваем на этом, тайных марсианских лабораториях, и филологи с красноватой планеты подготовили набор формул построения гэгов. Едва ли не у каждого используемого слова обыгрывается непременное второе значение. Марсиане собрали огромное количество многозначных слов и, отталкиваясь от каждого значения, создают по предложению. Но для нас-то это родной язык, и они попадаются на том же, на чем вообще сыплются иностранцы с разведнаклонностями: фраза грамматически верная, но так не говорят! «Нич-чо не понимаю» — так говорят, да. Но когда слышишь: «Странный ящик. — Сыграем в него? Побыстрому?», хочется выписать повестку на Лубянку, где стро-

го спросить: о чем вы, господа пришельцы? Некоторые инопланетные гэги и вовсе чудовищны. «Коллега, мы пленных не берем. Нет тары.» Или даже такое: Лже-Коллега смотрит на фонтан и бодро изрекает: «Мокрое дело!». Ему немедленно вторит Как-бы-Шеф: «Прикройте утечку по нему!». Браво! Чего нам всегда не хватало в Братьях Пилотах, так это подобных гэбистских аллюзий!

По коленям

В отличие от любимых с детства рисованных Пилотов, здешние существа созданы в недрах трехмерных редакторов. Их упругие фигурки обладают выразительностью каучукового мяча, постоянно выпученные глаза несут в себе мощнейший демонический заряд. По игровым экранам неумолимо перемещаются безжалостные кибернетические манекены с постоянно работающей речевой системой. Они ужасно напоминают своих трехмерных собратьев Хрю и Стё из ТВ-промывки не меньшей чудовищности — те ведь тоже упрямо выдавали себя за героев нашего детства, и мы им также ни грамма не верили. Но что если с Братушками Пилотами все в порядке, а проблемы со мной? Возраст, обрастание слоновьей кожей, замена детской непосредственности и чувства юмора взрослой посредственностью и жаждой наживы? От таких мыслей моментально холодеешь, вот он — венец все нарастающей паранойи, перестаешь доверять даже самому себе. Тот ли я, за кого себя выдаю, и если да, то почему я себя за него выдаю? И почему мои гэги точь-в-точь такие же, как у этих марсиан? Заразно? Успокаиваемся, проводим контрольный эксперимент: возвращение к рисованным Пилотам. Поскольку радость от мультфильмов давно уже могла перейти в условный рефлекс, тестируем себя на игре-побратиме — «Обратной стороне Земли». Друзья, чудо: тут же откуда-то возвращается чувство юмора, и хочется хлопать себя по коленкам, и смеяться в голос, и показывать прохождение мини-игр и решение едва ли не всех загадок домашним — ведь очень смешно! И Братья там — настоящие, и характеры у обоих живые и убедительные, поэтому Коллегу с Шефом не спутать никогда. И пусть «Обратная сторона» выглядит более кустарно, и реплик там раз в двадцать меньше, но дух-то как раз тот, что надо!

Ну все, погуляли и хватит, возвращаемся к «Вредителям»...

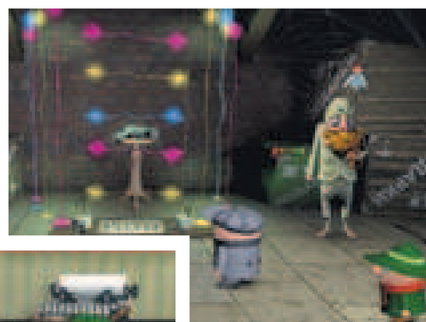


Судя по выражению его лица, этот погром учинил сам Лже-Шеф.

Завязка кончается словами: «Шеф, сходим на мумий?!»

Люди в черном

Да, «Огородные» выглядят профессиональнее, игра причесана, ухожена, превращена гидравлическим прессом в удобный для вакуумной упаковки брикет. Главным героям невозможно сочувствовать! Когда Братья Беспилоты врываются на секретный объект демонического Братства Дедов Морозов (Белое Братство, понимаете? Деды! Еще один расчудесный набор ассоциаций!), кажется, что на наших глазах конкурирующая группировка производит, так сказать, зачистку боем. Причем с нашей же помощью — хотя мы нередко и не ведаем, что творим. Потому что загадки зачастую построены таким образом, что объяснить, зачем мы совершали то или иное действие, можно только постфактум, уже увидев результат. К слову, сюжет страдает теми же болезнями. Вычленить, что именно из лавины произнесенных парой Пилатов фраз открывает, так сказать, историю, а что просто шум оформления, очень непросто. Очередная несмешная хохма про «объявите вспышку в розыск» неожиданно оказывается сюжетообразующим руководством к действию, и допрос Дедов Морозов состоится при любой погоде.



Вас никогда не била током новогодняя гирлянда?

Амнезия

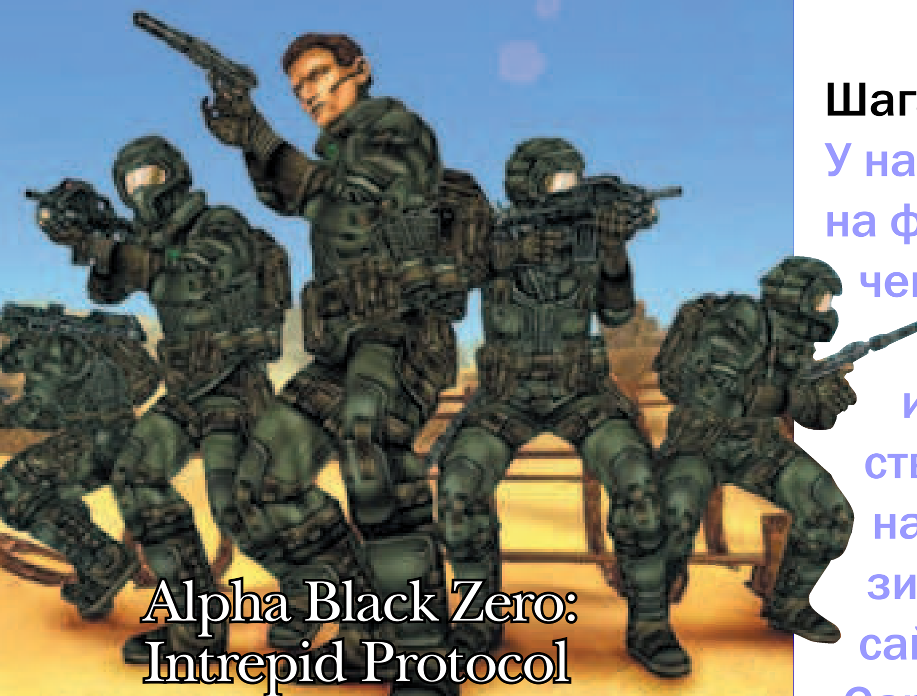
От большей части душевных травм удается излечиться, если забыть, что «Огородные» имеют какое-то отношение к «Ничь-чо не понимаю». Тогда в беспрерывном потоке марсианской околесицы неожиданно обнаруживаются следы межпланетного дзена. Ситуация: Лже-Коллега пытается вынуть из болота застрявшие там сапоги. Залезает в них, но шагнуть не может, поэтому выбирается обратно и спрашивает у Как-бы-Шефа: «А что если попробовать на четвереньках?», на что последний невозмутимо отвечает: «Не стоит, Коллега. При слабой тяге полный прИвод не поможет».

Как бы там ни было, этот афоризм уже который день не выходит у меня из головы, постоянно всплывая при случае и без оного: при слабой тяге... Хоть инопланетяне, а цивилизация наверняка древняя, обросла слоем собственной мудрости.

Милитари-стайл

Надо отдать должное, игра очень гармонична. Она последовательно угрюма, хохмит с жесткостью, переходящей в брутальность, мини-игры сложны, но при этом даже не пытаются веселить — чтобы мы зря не отвлекались. Как-бы-Шеф ходит с живодерским выражением лица и строит разные пакости едва ли не всем встреченным персонажам, а те при случае не прочь отплатить той же монетой. Это настоящая обратная сторона детской пасторали, битва клоунов-людоедов против фей-ниндзя!

Кстати. Вы никогда не замечали, что даже у лучшего поэта земли русской милитаристская фамилия?



Долгий сумеречный шутер в дюнах. Не для тех, кому под игры приходится выкраивать свободное время. Не для тех, кто легко сдается. Не для тех, кто скучает на объяснениях в фантастических романах... Разница между «не для всех» и «ни для кого» не столь велика, как вы думаете.

Тактический командный шутер



Те, кто

ведущий разработчик: Йесси Америка (Yesse America)
арт-директор: Йесси Америка
ведущий программист: Эрик Тишас (Erik E. T'Sas)
сценарий: Йесси Америка
композитор: Эрик Тишас
разработчик: Khaeon (www.khaeon.nl)
издатель: PlayLogic (www.playlogicgames.com)

сайт игры: www.khaeon.nl/games.html
платформа: PC
дата релиза: Сентябрь 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 2000), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DVD-ROM, 1,2 Гбайт на жестком диске.

Шагай и умри

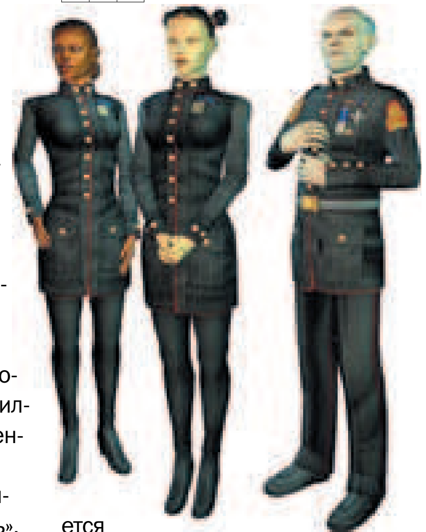
У нас не принято жаловаться на физические увечья, полученные в процессе взаимодействия с тем или иным образчиком искусства КИ. Но просмотрите наугад пять-десять рецензий на Alpha Black Zero на сайтах калибра IGN или GameSpot. Тексты делятся на короткие, очень короткие и совсем короткие.

Фраг Сибирский

Почему? Командно-тактический шутер от компании Khaeon (ого, Нидерланды!) берет человека измором. Играть в него — все равно что переплывать океан в ванне, гребя чайной ложкой, или сочинять толстенную фэнтези-эпопею (маринистское приключение, конечно, будет куда более полезным для человеческой цивилизации). Это брутальный марш смерти, Долгая Прогулка, и, выдержав, осилив, избежав, крепко сжимая в зубах донесение («тактические шутеры не обязаны быть бессюжетными, современными и короткими...» — такими радужными словами начинается оно), я паду на ваш порог, в первый и последний раз в жизни счастливо выдохнув: «МОЯ БЕДНАЯ СПИНА-А-А!!!».

Внизу

Кто-то пишет, что у Alpha Black Zero (ABZ) нет сюжета. Все понятно: отнялась правая рука уже на втором задании, где мы в течение двадцати четырех минут реального времени защищаем базу от нападения. Господа, на PS2 за двадцать минут можно достучаться до первого дана в любом отдельно взятом файтинге... Кто-то пишет, что Alpha слишком сумрачна. Тоже ясно: иссохла гортань и выпали глазные яблоки на подступах к блоку стелс-миссий, творящихся при ярчайшем дневном свете. Но, не спорю, раз за разом маршировать из одного конца необъятной долины в другой, ничего не наблюдая вокруг, малоприятно. Кто-то пишет, что Alpha очень сложна и не похожа на Serious Sam, движок которого так упоенно использует... Оставим, наверное, без комментариев.
Не поддавайтесь соблазнительному шепоту читкодов! Единственный козырь, одна



оригинальная черта, что есть у ABZ, — это неприличная, стихийная, ничем не оправданная продолжительность. Мы ныряем в каждую карту и надолго растворяемся в ней. Мы уходим на удивительную глубину, куда все звуки и события доносятся приглушенно, где не изобретены лучшие, похожие или просто человеческие игры, где не имеет значения баланс и искусственный интеллект, где геймплей — иная, куда более расплывчатая величина, нежели на поверхности. Единственное, что волнует погрузившегося, — скоро ли будет новая доза истории, неотразимой и грандиозной профанации всех до единого штампов т.н. «боевой фантастики».



В последней трети игра неожиданно мутирует в полноценный Project IGI. Днем, в одиночку, с глушителем!



Так близко к дому...

Силикон взойдет

ABZ — дебютная игра маленькой европейской конторы, исполненная за «смешные деньги». Как всякий нормальный неофит, Khaeon замахнулся на сюжетный гиперсуперэпик. Но, в отличие от многих собратьев по ремеслу, у Khaeon действительно получилось нечто грандиозное. Какой «Гиперион»?! Какой там «Эндимион»?! Какие, к черту, «Кентерберийские рассказы»?!!
Сага о лейтенанте Кайле Хардлоу (по-русски, видимо, Николае Твердохлебове), находящемся под судом военного трибунала за небольшой проступок против человечества, совершенный 19 февраля 2366 года, вместила в себя три планеты, войну искусственных интеллектов, Кольцо Леонидиса (цепочку русско-американских орбитальных станций вокруг планеты 3.), заблудших колонистов («трогло-империалисты»!), бесчестных корпоративных наймитов («черные картели!»), секретную правительственную Секцию-51, атмосферный процессор «Надежда Кэмерона» (ей-богу), шпионов и разведчиков из организаций, скрывающихся за аббревиатурами вроде Pi-7 и QES, наноинжекторную пушку...
Свидетельские показания, перекрестные допросы, выступления защиты и обвинения — все это есть в роликах, персонажи бряцают многочисленными знаками различия и щеголяют трудноуловимыми акцентами, призванными показать, что они прибыли из разных концов освоенной американцами Галактики. «Планета Ши, ранее известная как Марс». О ужас! Марс под властью красного Китая! Планета Фучияма, на которой мы узнаем причину плохого настроения Хардлоу: на него как-то сыпались горящие обломки космических кораблей, а это здорово портит характер.
Четко проставленная хронология, миллион отсылок, миллиард аллюзий («Искусственный интеллект!» — «Сам я предпочитаю термин «силиконовый смотритель», Дэйв.»), пульсирующий ритм военного боевика, эпические вибрации космической оперы, затягивающая пучина околокиберпанковской демагогии...
Этично ли пытать искусственный разум? А если это делает другой искусственный разум? И какое все это имеет отношение к очередному визиту в стальные пещеры, где мы очень, очень, очень долго идем хоть к какой-нибудь цели?
Наверное, по большому счету, никакого. Помните, как подвела Chrome радиопьеса на правах сюжетной линии? Нашей игре сюжет заменяет судебная драма, которую участвующие в операции бойцы с таким же успехом могли смотреть по телевизору в свободное от службы время. Но драма нужна! К ней вырабатывается привыкание. После трудного похода организм настоятельно требует очередной дозы судебных прений. «Да кто он, черт меня возьми, такой, этот генерал Аррая?!» «Это вопрос межпланетной безопасности, и я...» «...попытка выведать конфиденциальную информацию повлечет за собой самоуничтожение...» «Слепое пятно в мыслительном процессе AI, построенного по классической схеме Курца-Манолова...» Подвиньтесь-ка, ребята. И пепси берите. Что там было в предыдущей серии?
Режиссура роликов гениальна. Там используется ровно два плана: сидящий в кресле человек и величественно плывущий в космосе корабль. Помните, как Тарковский показал дознание в «Солярисе»? Вот-вот. В точности как у Тарковского, но с космическим кораблем...

Самый иностранный легион

Итак, тактические шутеры не обязаны быть бессюжетными, современными и короткими... Но они обязаны быть тактическими шутерами. Наверное.
Шутер ABZ выстроен вокруг перестрелок на весьма открытых пространствах. Здесь главную роль играет не стрейф, а умение занять возвышенность. Не точность

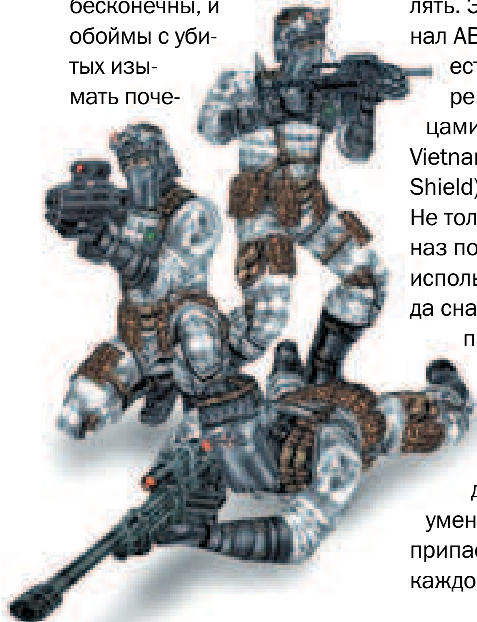
стрельбы, а количество патронов. Не скорость, а настойчивость перемещений. Теоретически...
Кайл Хардлоу («и с ним четыре офицера») бредет по долине. Все встречные противники ведут себя очень мудро: при виде спецназа сломя голову несутся прочь с громкими криками «убегаем! убегаем!». Некоторые, впрочем, при приближении спецназа беззаботно дрыхнут. Они запоздало вскакивают, очумело хватаются за винтовки и мрут как мухи, но смертью храбрых. Убежавшие шушукаются, перегруппировываются, собираются с духом и гурьбой бегут обратно, дабы геройски пасть вслед за товарищами. Назвать этот восхитительный биоценоз Искусственным Интеллектом язык не поворачивается.
Спецназ хорошо экипирован. Он облачен в броню, от которой отскакивают пули. Гранаты причиняют «Альфе» минимальный вред. «Альфа» влачит на себе пулеметы, штурмовые винтовки с подствольником и снайперские винтовки. Но надо пройти много километров, застрелить тысячу врагов, а патроны не бесконечны, и обоймы с убитых изымать почему-то нельзя. Вот такая механика: уйти на марш, чтобы много позже, запыленными, иссеченными пулями и осколками выйти на чекпойнт и жадно припасть там к ящикам или телеге (!) со «здоровьем» и боеприпасами.
Четверке партнеров можно посоветовать замереть или идти, стрелять или не стрелять. Этим тактический арсенал ABZ исчерпывается. Еще есть неплохой шанс переключиться между бойцами (скорее как в Conflict: Vietnam, нежели как в Raven Shield), что жизненно важно. Не только потому, что спецназ понятия не имеет, когда использовать пулемет, а когда снайперскую винтовку, и палит в белый свет как в десятицентовик, несмотря на все наши уговоры, но и потому, что бойцы не наделены волшебным умением вынимать боеприпасы из ящиков. То есть каждого на водопой надо водить за ручку. За небрежение и недоделанность ABZ уже прозвали всякими обидными прозвищами вроде Alpha Black 2.0.
Низкобюджетность сказывается. Когда Конвоируемый Нами Конвой играет в медленно ползущий пылесос (в натуральную величину) в сопровождении двух печальных инженеров, это действительно забавно. Или когда Осажденный Врагами Форт атакуют три нерешительных человека (и кто-то еще стоит на стене и плюется из подствольника, символизируя массовку)... При таком накале страстей взять Форт могут только в том случае, если у защитников закончатся патроны. Что вполне реально — за полчаса-то прямого эфира... Поэтому пускаемся на тактическую хитрость. Сначала ставим в дверях четверку и ложимся вздремнуть, потом, когда четверка начнет плакать и бить врагов прикладами, на позицию неспешно, вразвалочку выходит лейтенант Хардлоу с нетронутым боекомплектом.





ABZ — игра не самая фотогеничная. Вот здесь, например, на героя звездолет упал.

Может, архитектура в ABZ и не всегда удачна сама по себе, но зато красиво подсвечена. В сумерках это не так трудно.



Обезьяны, которые хотели жить вечно

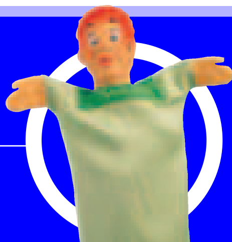
Недоделанность, малобюджетность, проблемы с Direct3D (откачать игру удалось только на OpenGL), странная дерганная анимация (в тех редких местах, где в ABZ что-то анимировано)...
И все-таки здесь есть ради чего терпеть физические лишения. Множество вариантов красиво подсвеченного сумрака. Пасторальные, но ИНЫЕ ландшафты, заставляющие пустить слезу и подумать: «вот он, наконец-то, дождались, — маленький шажок для человечества, огромный для командно-тактического шутера!» Падающие с орбиты куски горящего металла в совершенно сумасшедшей вставной миссии, идущей рекордные пять минут. С чистым сердцем критиковать я могу только закрытые задания — расстояния те же, а смотреть не на что! Да и то, во время последней операции на Кольце Леонидиса сквозь стеклянный потолок нам подмигивают звезды и ласково улыбается светящаяся голубым планета.
Я люблю эту игру — несмотря на все, что она со мной сделала. Говорят, здесь хороший кооперативный мультиплейер (дефматчей не держим-с). Может быть, помянить несколько заблудших душ и махнуть обратно на Ши? Места отличные, толкотни никакой... Я ведь не старпер, мне еще и сотни не стукнуло.



Evil Genius

Незлая и негениальная стратегия от Демиса Хассабиса и Elixir Studios изо всех сил тщится натянуть маску веселых шестидесяхнутых. Впустую! Занудство не спрятать.

Неспешная индирект-RTS



те, кто

ведущий программист: Алекс Томсон (Alex Thomson)
ведущий дизайнер: Сандро Саммарко (Sandro Sammarco)
ведущий художник: Брайан Жилли (Brian Gillies)
ведущий аниматор: Грант Синьор (Grant Senior)
композитор: Джеймс Ханниган (James Hannigan)
разработчик: Elixir Studios (www.elixir-studios.co.uk)
издатель: Sierra Entertainment (www.sierra.com)

сайт игры: www.howevilareyou.com
платформа: PC
дата релиза: Октябрь 2004 г.

Системные требования

Windows 98SE/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1500+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0c, 8x CD-ROM, 1,5 Гбайт на жестком диске.

Нет

Две большие игры подряд — уже диагноз. Вместо взбалмошных непристойностей, слюны у рта и культа белых кошек Elixir Studios выкатила довольно философскую, если вовремя прижать языком эпитет «скучную», сагу о жизненных невзгодах маленького отщепенца с амбициями. Александр Вершинин

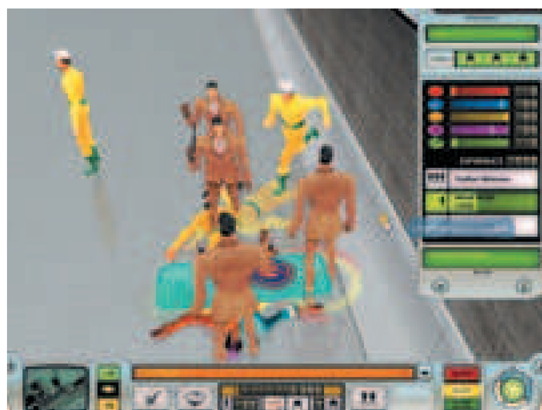
Впоследствии Evil Genius можно с легкостью пустить на изготовление серьезного экономического симулятора жизнедеятельности племенного конезавода или этюдное живописание быта канадских лесорубов. Elixir бьется лбом о хладный гранит индирект-геймплея, у нее есть стиль, интеллект, она владеет ремеслом, но для прорыва в выбранном RTS-жанре требуется чуть больше. Хотя бы прыщик гениальности.

Not evil enough

Evil Genius ведет себя подобно сиделке, обхаживающей ветерана лечебницы, то есть аккуратно сторонится всего, что вставляет мало-мальский шприц в нервные окончания. Господа злопыхатели, произошла страшная, ужасная ошибка. Вместо viva la vita, коктейлей с девчонками и бассейна с вишенкой, с телеугрозами и общемировым рэкетом на сладкое нас заставляют тянуть бесконечную менеджерскую лямку, ежеминутно, ежесекундно ОБСЛУЖИВАЯ тех самых безмозглых идиотов, которые подвизались на рабский труд пушечного мяса. Это противоестественное некомильфо, так быть не может — мы не происходим из семьи дворецких и уж точно не принадлежим к полиции Лос-Анджелеса, отдел нравов. Немедленно отдайте зло! Позорные черные дыры дизайна начинаются прямо с порога, с названия. Пресловутый злой гений, темный стержень планеты, концентрированное недобро вкрутую, на поверку выходит тупиковым звеном игровой эволюции. Нет, только представьте: у центрального персонажа, имени на обложке, нет ни единой функции! Вы не поняли: не «ни единой полезной», а вообще ни одной. Ни жалкого приемчика, полезной гнильцы, швейцарского ножика в

кармане, чтобы подпилить яремную вену зазевавшемуся агенту справедливости. Зл.г. по версии Elixir является банальным сырьевым придатком для поддержания на плаву одной из характеристик его собственных подручных! От исчезновения обоих, и гения, и «лояльности», все только выиграли бы. Стыдно, право, парковать злодея между койками головорезов — дабы, пока они отдыхают, их верность вождю не входила в пике! Могли бы обойтись портретами в каждой комнате, как у всех нормальных людей... Грандиозную подмену понятий усугубляет вынужденная самоидентификация с Номером Один, главным подручным: в начале игры, чтобы вы не питали иллюзий, люди осведомленные выбирают не порочного босса, как к тому побуждает меню, а его бесплатное приложение, старпома. К самураю, афрогангстеру и полезному ископаемому по имени Кейн вскоре присоединятся гранатометный, и тем бесполезный, русский, брутальная электрошоковая старушка, адепт вуду и прочие герои нашего времени. Ими единственными вы сможете крутить направо и налево, будто курсором, как в детстве. Они одни встанут незыблемой стеной между злодейскими культурными ценностями и суперагентами пяти регионов планеты.





Одного обезьянника на всех не хватит. У каждого злодея — свой особый подземный зоопарк.

Агенты не церемонятся, если их разозлить. Но убить любимого самурая — это тесак в спину.

Стройбат

Evil Genius нельзя рекомендовать женам моряков. Безутешные от бесконечного ожидания, они присядут к семейному компьютеру скоротать вечер за сеансом покорения мира... А подлые авторы вновь заставят их ждать! Долго. Мучительно. Систематично.

Стратегия в древней традиции индирект-контроля подразумевает воспитание дзенского отношения к жизни. Ничто не происходит мгновенно. Злому гению, согласно большинству авторитетных источников, полагается только планировать. Воплощением займутся рабы, мелкая сошка, людишки подлые, капризные, ненадежные. Они не сразу узнают о вашем желании вырубить новую залу в скале. Потом будут заняты, никто не выкроит и минутки, чтобы сгонять на материк и купить для любимого босса ящик тринитротолуола. Заметим: в злонамеренном бизнесе склады не практикуются, строительными ресурсами невозможно запастись впрок. Каждый раз, когда ваш больной мозг вознамерится повесить в морге очередной громкоговоритель, за ним погонят стаю винтокрылых машин. В зависимости от численности рабского поголовья, ситуации на шпионских фронтах и положении злобногениального счета элементарный процесс основания новой постройки растягивается от минуты реального времени — и до бесконечности. Evil Genius, как и The Sims, сконструирована с тайной целью взращивания молодого поколения первоклассных топ-менеджеров. Суть игры, на пальцах, заключается в денной и нощной материнской заботе о персонале. Обустройство логова, борьба с нарушителями государственной границы и выполнение террористических миссий отлично выглядят в графе «Features» дизайн-документа, веб-сайта или на оборотной стороне коробки. На деле это сугубо второстепенные функции. Попробуйте-ка оспорить! Базу строят только миньоны, их же высылают в текстовый экран террористической миссии. Они добывают деньги и разведданные, дерутся с полицией и агентами. Вы? Вы заботитесь о том, чтобы маленькие желтые тараканы не скучали, не голодали, не сомневались и не разлагались. Строите для них (не для себя, злобно и безнадежно почитаемого!) тренировочные залы, медпункты, бары, казино, казармы, тиры и еще море совершенно ненужных лично вам объектов. Разве злодею требуется что-нибудь, помимо скромной исследовательской лаборатории, морга, пыточной и личных покоев? Трижды нет! Мы, психопаты, неприхотливы и аскетичны.



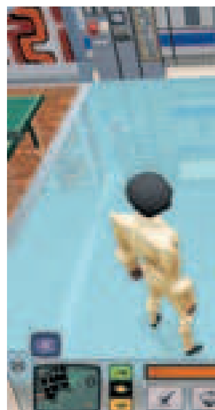
Остров доктора Нет

И, да, все интересное происходит за кокетливой ширмой. Грабеж, насилие и непотребство обозначаются на мировой карте крохотными лампочками. В ответ на вопросительный клик интерфейс отзывается бюллетенем с точным количеством негодяев, необходимых для нача-

ла миссии. И это еще одна порция дзен-буддизма: к длительности доставки команды на место (две-три минуты реального времени) прибавьте время самого праздника — от одной до семи или восьми минут. Причем успех никто не гарантирует!
Для полноты ощущений на экране, за исключением тикающего секундомера, не шевельнется и пиксель. Ничто не должно мешать глубокому медитативному трансу руководителя: он обязан сосредоточиться и домыслить происходящее мощным усилием извилины — раз уж дизайнеры и художники Elixir Studios устранились. Ну как, победили? Удивительное везение... Если же молодчики не оправдали надежд, все они автоматически отправляются в утиль, а вы, с подобающим случаю человеконенавистным воем, ждете нарождения новых кадров, натаскиваете их до кондиции — и возвращаетесь на два абзаца выше. Или просто вызываете спасенную игру.



Ситуация, хорошо знакомая по комнате ужасов номер 18: периодически кто-то сходит с ума и забивается в угол, где его быстро успокаивают навсегда.



Вместо несения боевой службы генералы подземных войск кокетничают у аптечного ларька.

Не очень весело, согласимся. Выше нос: на повестке ловушки и вторжения на островок. Те самые, о которых. С первой же минуты игры на острове зла есть разумная жизнь. Толпы туристов и эскадроны следователей бродят по узкой полоске песка между морем и горой, на первых порах никого особо не трогая.
Внутрь базы они попадают самым банальным способом — через парадный вход. Им даже не приходится ломать двери: массивные ворота почти всегда гостеприимно распахнуты, ведь ими непрерывно пользуются злоподручные в своих бесконечных вояжах между подземным лабиринтом и внешним миром.
Естественно, на нарушителей никто не обращает внимания. Пока вы собственноручно не пометите каждую голову пиктограммой с приказом атаковать, пленить или дезориентировать, ваши замечательные индирект-помощники и пальцем не пошевелят. Результатом вашей рассеянности и безразличия подчиненных становятся разграбленные кладовые, взорванные электрогенераторы, украденные артефакты.

Борьба с грызунами

Следовательно, пора вновь, вторично, отстраивать логово. Теперь — снабдив его камерами наблюдения, громкоговорителями и ловушками. Система наблюдения способна автоматически навешивать приказы о поимке на непрошеных гостей, а ловушки ослабляют или, если очень повезет, убивают их. Здесь Evil Genius чуть реабилитирует себя. Интереснее всего разбираться в логике мышления пришельцев, чтобы попытаться сыграть на ней. Каждый агент задумывается на развилке, не зная, куда податься. Следовательно, делаем узкие ветвистые коридоры с обязательными тупиками: время каждого засланца на острове ограничено, если он потратит его на пустую толчею, вы только выиграете. Кроме того, искатели приключений просто не способны пройти мимо крепко закрытой и охраняемой двери. Они разобьются в лепешку, но проникнут внутрь! Глухой тупик за дверью несказанно обрадует настойчивых ищеек, не сомневайтесь...



Вы даже не представляете, что можно сделать с человеком с помощью обычного музыкального инструмента!

Одна оговорка: вышеописанная геймплей-благодать возможна лишь в идеальных условиях, когда негодяй может полностью отдаться игре со своими жертвами. Но Evil Genius ни за что не допустит этого! Малейшее ослабление внимания — и раскрученная боевая машина-логово мгновенно сходит с ума. Подручные дезертируют или истощают себя до смерти, надои наличности падают до нуля, новые миссии не выполняются, электричка до станции «Мировое господство» безнадежно застревает на полпути.
Радости не будет, господа. Поклонники «Сапера» и пасьянсов, быть может, чисто рефлекторно заинтересуются проектом Elixir, но более активную публику игра бессовестно усыпит. Хваленой пародийной стилистики шестидесятых хватило лишь на роскошную музыкальную тему, симпатичную заставку в главном меню и... синхронное плавание маленьких военных аквалангистов-лебедей на экране загрузки сейвов! Впрочем, вопрос целесообразности приобретения игры исключительно ради анимации в меню остается открытым. Мы же, опасаясь массового падежа в зимнюю спячку, не осмелимся порекомендовать Evil Genius в качестве подарка на Рождество. Прости, Демис.



Knights of Honor («Рыцари чести»)

Меланхоличнее Lords of the Realms III, но в чем-то интереснее.

Стратегия в реальном времени



Те, кто

ведущий дизайнер: Веселин Ханджиев (Vesselin Handjiev)
ведущий программист: Панайот Яназов (Panayot Yanazov)
ведущий художник: Росен Манчев (Rossen Manchev)
музыка: B.S.Glorian
разработчик: Black Sea Studios (www.blackseastudios.com)
издатели: Sunflowers (www.sunflowers.de), Electronic Arts (www.eagames.com)
издатель в России: «Новый диск» (www.nd.ru)

сайт игры: www.knightsofhonor.com
платформа: PC
дата релиза: 30 сентября 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 1500), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0c+, 8x CD-ROM, 1,3 Гбайт на жестком диске.

Среди долины ровныя

КИ из экзотических стран всегда подвигают на страноведческое вступление: хай-алай, двуглавый орел и все такое. Однако Knights of Honor от Black Sea Studios рождена не в Стране Басков и даже не в Албании, а в Болгарии, из которой все экзотическое (ростом и прической похожее на wookie, но не отличающееся добротой нрава) переехало к нам, а осталось то, к чему мы привыкли относиться ровно, как к анекдотам из г. Габрово.

Николай Третьяков

Ведь вам абсолютно габрово, что Злой Грубый Рыцарь из живописного вступительного мультика похож на Бедросыча и что всех русских рыцарей зовут Тарканами? Вам не габрово, кто такие рыцари (knights)? Это постоянно висящие в верхней части экрана члены королевского двора (Royal Court), числом до девяти; этих dudes мы нанимаем для управления нашим королевством, свободно выбранным из пространства между Лиссабоном и Казанью и времени между ранним (1000 г.) и развитым (1350 г.) не социализмом, но Средневековьем.



Тевтонские рыцари хотят заполучить своего воеводу назад за смешную цену. Мы подождем оживления рынка невольников.

Бедро сыча

Ввиду того что рыцари в Knights of Honor (KOH) бывают шести профессий, из которых к воинственным без ко-

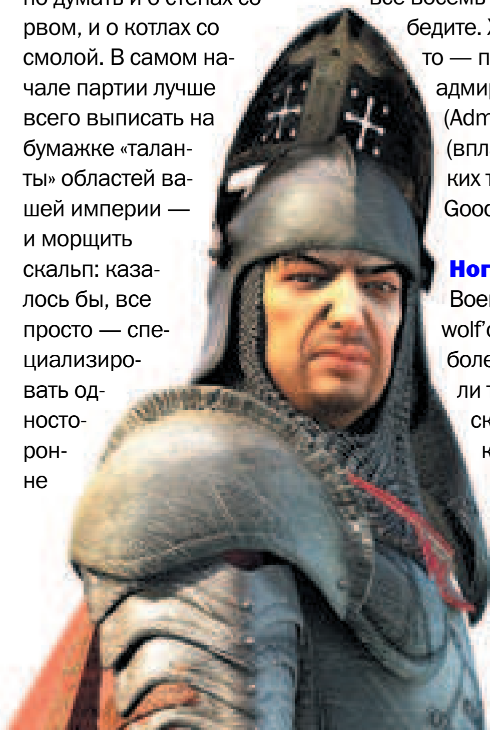
лебаний можно отнести только полководца (Marshal), название игры следует интерпретировать как «Менеджеры чести» (или «Хозяйственники чести», раз уж сплошное Средневековье). Честь (piety, благочестие) бутилируется в монастырях и хранится в закромах королевства (Kingdom Treasury), являясь одним из трех основных ресурсов наряду с книгами и такими привычными золотыми монетками. Монетки оказываются заметно важнее и книг, и благочестия, имеющих ограниченное применение и накапливающихся на складе только в количестве до 1000 единиц. По достижении «потолка» книги скармливаются рыцарю, который от этого сразу растет в уровне (книг не читают Скалозубы-полководцы, обучающиеся исключительно посредством практической резни); благочестие идет на «прокачку» Kingdom Power, каковой показатель является для нас важнейшим — его увеличение подвигает правителей соседних государств на конструктивный диалог и отбивает у крестьян желание бунтовать.
Королевство состоит из провинций с городом (одна штука) и энным (случайно определяемым) количеством монастырей и деревень (от них к городу и обратно бегают пейзане с мешками — для красоты). Премиленькие деревни производят еду, грязные — молоточки; чем больше последних, тем быстрее сооружаются здания в городе. Строить приходится много, долго и целенаправленно. Долго — потому что поголовье пейзан в провинции прирастает при возведении города и сначала все тяяянется мееедленно (назначение рыцаря с профессией Builder губернатором области помогает мало — начинает он с низкого уровня, а книги пишутся м(е^6)дленно). Много и целенаправленно — потому что провинции случайно-фатальным образом получают от нуля до трех province features; которых восемь, а сочетаний... много, да. Если провинция выделяется плодородной почвой (Fertile soil), можно открыть пасеку, винодельню, засадить поле коноплей — и горя не знать (то есть производить ценные товары вроде меда, вина и пеньки... Хотя зачем усмирять веревками бунтовщиков, если можно... ладно).
Университетское книгопечатание возможно в провинции, где есть Minerals (дающие право на воздвижение цеха по производству чернил) и пастбища (Pasture), означающие ферму с овечками, шкура которых трансформируется в пергамент (в соответствующем сооружении). Меж тем слотов для зданий в каждом городе всего восемнадцать, а ведь кроме специализированных «товарных» строений приходится сооружать церкви, доки, рынки и зернохранилища (максимальный запас еды чертовски важен — он определяет, сколько город сможет продержаться при осаде). Естественно, учреждений для найма войск тоже великое количество, а еще нужно думать и о стенах со рвом, и о котлах со смолой. В самом начале партии лучше всего выписать на бумажке «таланты» областей вашей империи — и морщить скальп: казалось бы, все просто — специализировать однострон-не одаренные местности, в разносторонне развитых строить то, чего нет в первых; но ведь есть здания, взращиваемые на комбинации ресурсов; и бонусы к еде, производству и деньгам не помешают; но, с третьей стороны, университет заставляет все монастыри в провинции выпекать книжки в тройном количестве, а еще есть потенциальные враги, и, как назло, богатая провинция — пограничная...
К счастью, в раздумьях помогает один из режимов «политической карты» (Political View), показывающий, что и где можно построить. Решение задачи на оптимум облегчается также тем, что товар всякого вида (мясо или комиксы-инкунабулы — не важно) достаточно производить в единственном месте, чтобы сыграть в лото под названием Kingdom Advantages. Закроете несколько позиций (если чего-то не хватает, рыцари-купцы (Merchants) могут бросить торговать за деньги с Заграницей и переключиться на отдельный товар) — получите очень полезное «стратегическое преимущество» (больше еды, больше денег, больше книг и т.п.); получите все восемь Advantages — победите. Хотя это не просто — придется строить адмиралтейство (Admiralty) для ввоза (вплава) экзотических товаров (Exotic Goods).



Тем, кто может мечами расковырять ворота, не составит труда дорезать защитников замка.



Иногда полководцу удается набрести на тематический лагерь наемников родом из какой-нибудь провинции. Темно, потому что в Knights of Honor иногда бывает ночь.



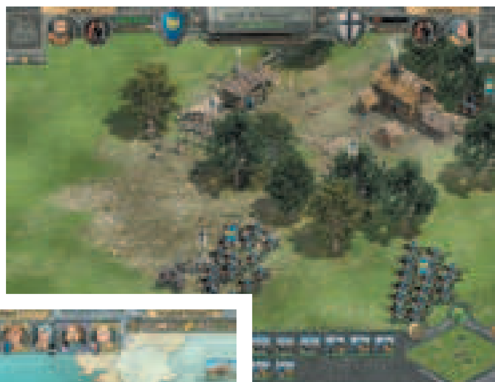
Ноги волка

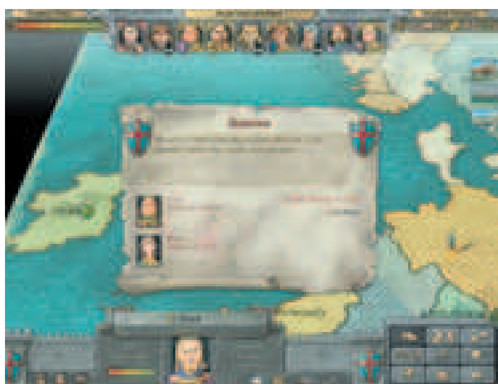
Военная, steppenwolf'овская победа более почетна, нежели триумф хомякаскопидома; для нее критически важны рыцари-полководцы (Marshals) — только они могут водить ар-

мии, жечь, грабить, осаждать. Ведение военных действий в КОН реалистично-средневековое: набрали отряд — одним работником в провинции меньше; у армии кончилась еда — грабим вражескую деревню или заряжаем полевые кухни в своем городе, а то morale понизится, что плохо. Если еды навалом, а боевой дух низок — разбиваем на ночь бивуак (Camping). Отдохнувшие крестьяне могут перебить депрессивных конников в латах; есть подозрение, что «мораль» в игре имеет большой вес, так как бой, гм, несколько прямолинеен; да, можно лучников взгромоздить на стены замка, по техпаспорту копейщики смертельны для конницы, и формации есть.

В силу своей двумерной бесплотности сразу несколько отрядов могут ужаться в крохотную кучку, из которой периодически выбегают loser'ы с белым флагом. Но это тогда, когда изначальная «мораль» армий примерно равна; в большинстве случаев слабые духом, получив несколько стрел, дают деру (не успев испортить красивого построения клином). Добиться устойчиво панической реакции противников можно, развивая у полководца умения Dread и Leadership (в совокупности означающие для супостата баскетбольную ситуацию (-6), только с morale). У большинства других умений военачальников тоже знакомые названия: Learning, Ballistics, Archery. Если первое полностью HoMM-аналогично, то второе дает возможность нанимать в городах с Siege Workshop более солидные осадные орудия, чем мужички с лестницами, а третье позволяет быстрее набирать опыт всем лучникам в составе армии (естественно, более опытные «высокоморальны»). Для конников и прочих родов войск предусмотрены аналогичные «скиллы».

Качество пушечного мяса все же играет определенное значение; причиной захвата провинции могут стать не природные богатства, а территориально-специфические войска: бронебойные арбалетчики водятся во Франции, Шотландия поставляет горцев с двуручными мечами, Англия и Уэльс — широко известных longbowmen. Вдобавок не всякая земля умеет рожать даже простые отряды. Так, играя за уютно (в углу карты) расположенный Новгород, вы не сможете без аннексии ливонских земель разжиться алебардщиками, даже если построите соответствующие здания; здесь опять-таки поможет и все покажет Political View. Зато русским доступны государственно-специфические «бояре» (Boyars), выглядящие не зажравшимися бородатыми обормотами, а бронированными наездниками с копьями. Учитывая, что двумя армиями можно напасть на одну, воевать в КОН прямо-таки приятно. Правда, заграбастав слишком много земель, можно не успеть подавить бунт в глубоком тылу, возглавляемый претендентом на провинциальный престол, мечтающим возродить независимость и древнюю славу Ольстера или Саратова. Мятежи часто удаются, и политическая карта Европы меняется на глазах...





Все битвы проходят на фоне живописного ландшафта.

Этот брачный союз позволит претендовать на половину Англии.

Рык лева

Подведомственный игроку монарх и его семейство — это не только рыцари с особыми талантами, за найм которых не нужно платить тысячу левов; можно побыть патером Менделем и заняться династическими браками. Своевременно сбыв с рук принцессу, можно потом разжиться новыми территориями; если они далеко от дома, допустим обмен. Можно и не разживаться — в целях дружбы. Чтобы победить на выборах Верховного Императора Европы (?), нужно кропотливо строить отношения с выборщиками — ведущими домами континента, мониторя рейтинг и удерживая за собой место в Top 2.

Есть и другие развлечения, которые запрятаны довольно глубоко. Не стоит, например, пренебрегать рыцарями-клириками (Cleric). Набравшийся опыта за время обращения в истинную веру населенной иноверцами провинции деятель церкви может претендовать на папский престол, чтобы объявлять крестовые походы и отправлять в них лучших полководцев конкурирующих с родиной стран; если заупрямятся — отлучить от церкви. Православные, в отличие от католиков, могут объявить продвинутого священника Патриархом и организовать отдельную церковь, чтобы не платить пятину Византии. Шпион (Spy) вряд ли чересчур эффективен (очень смертен), зато может внедряться в чужой Royal Court под любой профессиональной личиной с очевидными выгодами.

Когда КОН перестает дичиться и поворачивается лицом, выясняется, что лицо это весьма привлекательно. Например: взят в плен полководец Тевтонского ордена; пока мы решаем, казнить или отпустить за выкуп, Верховный магистр Ордена умирает и пленник получает эту должность; сумма утраивается. Но мы забыли про инфляцию: прирост наличности после вброса лишних денег становится отрицательным; начинает волноваться народ. Братья-болгары убеждены в бесполезности «стабилизационных фондов»; инвестируем излишки в строительство — инфляция отступает. Сидящие на облаке Франклин Рузвельт и Мейнард Кейнс бурно радуются. Славно.

А что zoom'а нет — так это ерунда; и пенять на пустяки вроде неудобств с переключениями между меню — мелочно.



«А что же случилось с Атлантидой?» — «Она утонула.»

Квест,
сборник shareware



Те, кто

концепция, сценарий, диалоги и адаптация: Йохан К. Робсон (Johan K. Robson)
ведущие программисты: Мануэль Альварез (Manuel Alvarez), Эрик Сафар (Eric Safar)
композитор: Пьер Эстев (Pierre Esteve)
художники: Джин Фречина (Jean Frechina), Флоренс Лесафр (Florence Lesaffre), Соор Ти (Sohor Ty)
разработчик: Atlantis Interactive
издатель: Adventure Company (www.adventurecompanygames.com)

сайт игры: www.atlantisevolution.com
платформа: PC
дата релиза: 17 октября 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium III 1000), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), DirectX-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 32x CD-ROM.

Корзина, картонка

Обломки почившей Cryo собрались вместе и с изощренным цинизмом надругались над собственным квестосериалом про Атлантиду. Вульгарная месть всему миру, иллюстрированная энциклопедия всех проколов, что были допущены квестами, с самого начала времен.

Ашот Ахвердян

Кертис Хьюит, отвязный нью-йоркский фотограф с лицом попавшего под гидравлический пресс Тома Круза, плывет домой, возвращаясь из дальнего путешествия. Нехитрый скарб составляют сундук снимков, сделанных в Патагонии, коробка спичек в кармане, стоящая на столе бутылка с огромной этикеткой «БУРБОН», недельная щетина и беспокойное чувство юмора. Когда идиллию нарушают непременные шторм с кораблекрушением, Томкруз с багажом (минус бурбон, бутылка была прибита к столу) в небольшой лодке отправляется прямиком в жерло водоворота. Ну и мы за ним туда же.

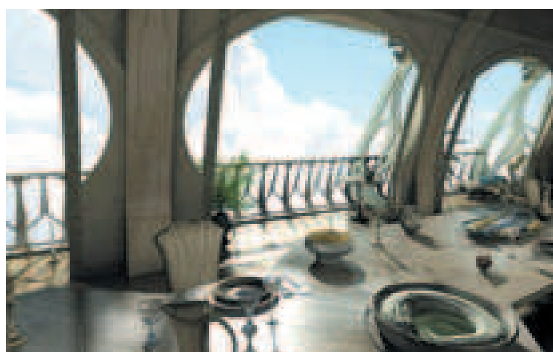
Это чья ручка?

Атлантида — мир огромных фиолетовых поганок. Не подумайте, никакой контркультуры, это вовсе не галлюциногенные грибы, это обычные поганки, раскрашенные во флюоресцентные цвета и распухшие до размера небольших сосен. По обыденности внешнего вида Атлантида вплотную приближается к Южному Бутово: те же типовые формы, многократно размноженные с целью скорейшей застройки окружающего пространства, и даже не столько отсутствие фантазии, сколько, кажется, непонимание того, зачем она (фантазия) вообще тут нужна. По скриншотам здешней растительности можно проводить олимпиады среди юных аниматоров: ну-ка, кто назовет больше произведений, где флора выглядела точь-в-точь? Томкруз входит в Атлантиду как нож в масло. Подобно тому янки, что наделал переполоху в муравейнике короля Артура, наш герой прибывает в затерянную страну, чтобы поставить все с ног на голову, вдребезги разбить привычный ход вещей (в игровой среде это подается как «спасти мир»). Он ни в чем не сомневается, его ничто не волнует, он похож на бульдозер, дизельное сердце которого не лязгает металлом, но сыплет остро-

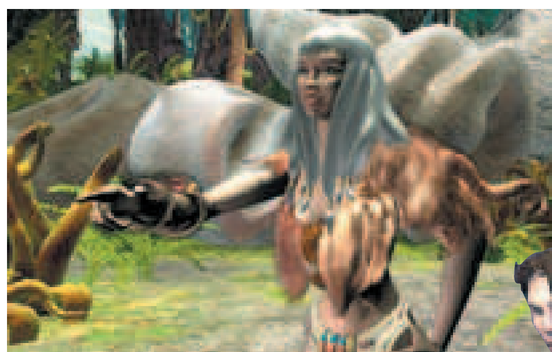
тами. «В 1904 году еще не были изобретены ни аэропланы, ни антигравитационные лучи, поэтому я был несколько удивлен», — сообщает Томкруз, оказавшись внутри летающей тарелки аборигенов, только что поднявшей на борт героя с лодкой, веслами и сундуком. Надо отдать ему должное — иногда его гэги весьма к месту. Атлантическая стража при первом знакомстве приветствует Томкруза словами: «Стой, Outsider!». На что тот немедленно отвечает: «Чувак, а ты-то кто? An insider?». Все встреченные нами персонажи очень любят поговорить. Диалоговые ветви обильно произрастают на жителях Атлантиды, вот только говорить им особенно не о чем. Поэтому долгие беседы напоминают урок английского в школе. «Это чья ручка?» — «Это моя ручка.» — «Что это?» — «Это ручка.» — «Это ручка Васи?» — «Нет, это моя ручка.» В таких же отупляющих тонах наш искушенный герой узнает о том, как злые правители Атлантиды притесняют свой народ. Несчастные жители слушают и повинуются, они смиренны, они бегут от гордыни... Та же выжженная по всей коре спинно-головного мозга проклятая квестовая заповедь, что твердо велит брать все, что отдирается от фонового изображения, предписывает исчерпать все ветви диалогов со всеми встреченными крестьянами. Должно очень долго точить лясы с тружениками полей, чтобы убедиться, что это, как мы и предполагали, не имеет никакого смысла.



Этот баклан — лишь временный, случайный попутчик, спокойный, а главное — молчаливый.



Реквизит! Как и еда, облака впаяны в картинку намертво.



Венера в мехах, платиновая блондинка и активистка атлантического сопротивления.

Или чем?

Плох тот Томкруз, на которого не охотятся все вооруженные люди в радиусе тысячи километров. Вот и здесь на нас то и дело набрасываются (об этом ниже) местные силы правопорядка. Очень скоро мы начинаем говорить с ними хором: «Стой, отщепенец!», «Отступничество есть смерть!», «Не двигайся, пока в тебя целятся!» Эти ласкающие слух до мурашек на спине фразы мы услышим едва ли не сотни раз, отчего они наполняются поистине бездонным философским смыслом. Стой, от-ще-пе-нецъ!

В свое время некоторые игроки смели жаловаться, что в предыдущих сериях нас частенько гоняли где угодно — по Ирландии, острову Пасхи и т.п., а вот Атлантиду порою отвешивали в год по чайной ложке. Пришел час расплаты — в Atlantis Evolution мы не только всю игру проводим в Атлантиде, но (должно быть, в качестве броска попкорном в лицо) разработчики возродили такое, казалось бы, навсегда канувшее в Лету проклятие квестов, как лабиринт. Мы плутаем в десятках ужасно похожих друг на друга мутных, но пестрых (удивительное сочетание!) локациях, пытаясь не потеряться среди одинаковой растительности. Перетерпите? Тогда как насчет лабиринта на время? За вами гонятся атлантические гестаповцы в латах кричащих кислотных цветов, и вы должны сориентироваться на бегу, не теряя времени (иначе Томкруза убивают). Мало того, нам надо не просто выбраться из лабиринта живым, при этом необходимо провести тщательный пиксель-хантинг, так как за выход без нужного предмета зачета не видать. Разумеется, о том, что нам что-то нужно, мы можем узнать, лишь пройдя лабиринт, после чего испытать восторг от неизбежности повторного прохождения. Скорее всего — неоднократного.

Принципиальная нелогичность некоторых загадок давно стала притчей во языцех. Так, известно, что квестер не может просто разорвать полученный конверт и прочесть письмо, нет, он одолеет гору испытаний на пути в далекое Кудаугодно и обратно — и все ради того, чтобы найти нож для бумаги. Так вот, в качестве контрольного клика в голову: мы несемся по атлантическому лесу, нас убивают гестаповцы, и мы начинаем забег сначала — только потому, что ищем ПАЛКУ! Да, самую обычную палку. В лесу. В лабиринте, на время.



Но это не все. Найдя злополучную палку и пройдя лабиринт, мы попадаем (по пути палка из инвентаря таинственным образом исчезает) в следующую локацию — в еще один лабиринтоподобный лес. И знаете, ЧТО мы там будем искать? Нет, кроме шуток? Вы правы, ЕЩЕ одну палку!

Нельзя не восторгаться силой духа разработчиков, решившихся сотворить такое! И еще одно: при прохождении игры невольно, но постоянно возникает следующий

вопрос: когда мы видим перед собой 1 (одну) активную точку и у нас в инвентаре находится 1 (тоже один) расходный предмет, надлежит ли считать загадкой такую ситуацию?..

Наше наследие

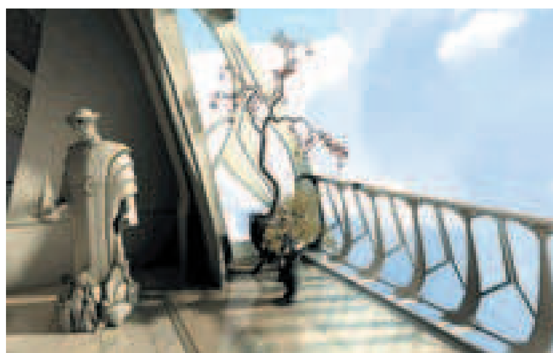
Но игра припасла еще не одну пригоршню бисера для пользователя. Например, хорошо известно, что разного рода аркадные вставки и мини-игры являются очень распространенным объектом ненависти и раздражения в квестах. И вот на этом поле авторы Atlantis Evolution перещеголяли самих себя.

На пути нам встретится едва ли не десяток мини-игр. Только одна из них (самая первая, поездка в вагоне) адекватно вписана в сюжет, еще одна просто немного пересекается с тематикой локации, а остальные не имеют к происходящим событиям вообще н и к а к о г о отношения.

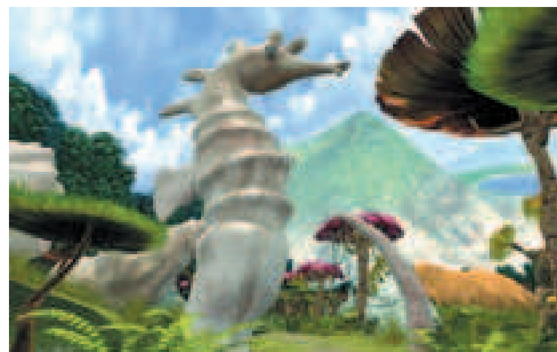
Но ведь придумать интересную мини-игру — немалый труд! И чтобы не надорваться, было принято решение переделать давно знакомые (читай: навязшие в зубах) образцы. Ведь наверняка все купившие игру-про-Атлантиду в глубине души хотели всего-то еще разок поиграть в антикварную «Змейку». Покидаться шариками в замшелом «понге». Покидать туда-сюда онамотоему Hanoi Towers. А что если сделать горизонтальный скроллер? А может, вы еще и сокобан заказывали?..

Только не подумаете, что классические формы тут как-то переосмыслены. Напротив, переделки максимально аутентичны. И самое страшное, что процентов девяносто тех игр, что каждый месяц публикуются на .EXE DVD (см. Shareware), сделаны на куда более высоком уровне, чем эти мини.

Почетный приз «Самая страшная переделка» с большим отрывом получает атлантический вариант Frogger. Обычно игры такого вида сколачиваются «начинающими программистами», еще не достигшими подросткового возраста. Зато у взрослых есть отличное лекарство от стыда — волшебное слово «трэш».



Местные боги манией величия не страдают: статуи, им посвященные, обычно не выше человеческого роста...



...зато морские коньки больны хроническим гигантизмом.

Низвержение обратно

Сюжет игры отсылает нас к тем далеким временам, когда произведения еще не строились по привычной формуле «завязка, развитие, кульминация», а описываемые события вовсе не должны были иметь логической связи. Сюжет Evolution мечется каким-то совершенно непредсказуемым образом: мы без всяких видимых причин не убегаем, когда надо бы убегать, вместо этого занимаясь бессмысленными посторонними делами; мы куда-то лезем и куда-то проваливаемся; мы внезапно спасаем того, чья судьба только что нас не интересовала, а главный злодей из кожи вон лезет, чтобы помочь нам его одолеть, театрально заявляя, что все идет по плану. Ну и зачем, спрашивается, наше участие суицидально настроенному сатрапу?

А можно я расскажу вам о концовке игры? Спасибо. Так вот, после того как мы спасаем мир, благодарные жители Атлантиды, не поверите, высаживают нас в океане в той же лодке, в которой мы приплыли, в той же одежде и с тем же сундуком фотографий из Патагонии, не дав ни плавсредства покрепче, ни еды с водой. По плану мы должны нырнуть в тот же водоворот, который вынес нас в Атлантиду, и оказаться в уже привычном земном открытом океане... в крохотной лодке. Признаться, благодарность спасенных жителей подозрительно напоминает экзекуцию.



Томкруз предчувствует, что игра будет неудачной.

Монитор

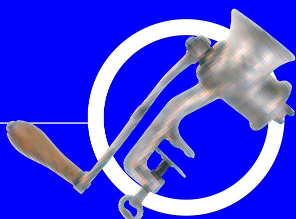
Игра слегка преображается лишь в самом-пресамом конце. Внезапно появляется пара мелких интересных загадок (впервые!), а также возникает любопытная паззлоидея — к несчастью, недодуманная (просто потому, что для ее решения используются предметы из инвентаря, а в тот момент у нас в принципе не может быть никакого инвентаря, и интересная идея выливается в некорректную загадку).

Надо сказать, даже графика в финале становится занимательнее, но хотя перемена к лучшему заметна, она не столь сильна, чтобы ради концовки можно было терпеть издевательства. Да и все равно нас совершенно не интересовала судьба главного героя, встречаемых им персонажей, всей этой страны в целом. Мы не участвовали в удивительном приключении, мы всю дорогу смотрели в плоский монитор, на который была натянута столь же плоская безбожно долгая игра.



Создатель Medal of Honor: Allied Assault, то есть виновник нынешнего исторического FPS-бума, решил, что его будущее будет прямым продолжением прошлого. Красивый, местами даже фотореалистичный шутер.

Травостойный FPS



Те, кто

ведущий программист: Майк Миллигер (Mike Milliger)
ведущий дизайнер: Скотт Маклин (Scott Maclean)
ведущий художник: Эрик Джей Турман (Eric J. Turman)
сценарист: Крис Джексон (Chris Jackson)
разработчик: 2015 (www.2015.com)
издатель: Vivendi Universal Games (www.vugames.com)

сайт игры: www.menofvalorgame.com
платформа: PC, Xbox
дата релиза: Ноябрь 2004 г.

Системные требования

Windows 98SE/2K/XP, Pentium III 1300 (рек. Pentium 4 2800+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), DirectX 9.0c, 4x CD-ROM, 3,2 Гбайт на жестком диске.

Fuck you, GI



Если бы судьба не была злодейкой, графический движок Men of Valor (MOV) принадлежал бы Shellshock: Nam '67. Или наоборот: про-Кубриковская сага о безобразии людской бойни могла быть создана для прекрасной на лицо Men of Valor, тем самым заключив в одно естество соблазнительность оболочки и мудрость нутра. Ан нет.

Александр Вершинин

Сочинители Medal of Honor: Allied Assault тщатся примазать красивую FPS-овцу к отаре паршивых, но мозговитых. Долго возделывают полки Госфильмофонда, заучивают наизусть мемуары боевых генералов, выводят жирные красные и синие стрелки на карте Индокитая. Закадровый голос североамериканского Левитана громоздит строфы о войсковых маневрах, операциях со сложными именами, успехах и поражениях. Причастность сгущается над нашими головами и уже вот-вот обрушится потоком чистой интерактивной правды-матки...

Хо-хо-хо!

К вящему ужасу девелоперов, во Вьетнаме вдруг не оказалось ни одного Рейхстага. Нет фонтана с детьми, Красной площади, статуи Свободы, пирамид, Тадж-Махала, вообще ни одной зацепки для географической идентификации! Черт. Черт. Черт! Как дальше жить маленькому левелорду?

Когда черно-белые и чуть цветные кадры хроники благополучно отгремят свое, мы останемся наедине с джунглями. В них найдется несколько убогих хижин, с десяток дзотов, подземная нора-база, пара грязных речушек и тонны, тонны густой зеленой травы. Men of Valor вовсе не о вьетнамской войне, забудьте. 2015 облекла в код незатейливую мысль: все-таки сложно нормальному человеку застрелить себе подобного в такой высокой растительности. Даже в упор. Не видно же ни черта.

За сим акции MOV мгновенно падают до уровня бюджетного ширпотреба «любитель-охотник». Мечтой о грамотной сюжетной подоплеке можно



Новая система охлаждения минометов.

больше себя не тешить. После двоеточия в рабочем (ныне упраздненном) названии игры попробуйте подставить любой тропический топоним. Лаос. Никарагуа. Наше любимое — «Men of Valor: Гондурас». И действительно: кто стрелял, во что обряжен, на каком языке ревет некошерное — какая нам, кабанам, печаль? Лишь бы не подбегал слишком близко.
Сценаристы еще пытаются сохранить хорошую мину, но масштаб интерактивного учебника истории, натурально, хрипит со вскрытой глоткой на заднем дворе мамы-сан. Отныне самым острым переживанием будет история о том, как парня заставили по-пионерски охлаждать миномет. Еще деды упадут на колени, будут длинно пулять в белый свет-копеечку и литературно, как в советском блокбастере, выть «сука...». И «Валькирии», конечно. И ночная атака из «Взвода». Куда без? Не Эйфелева башня, но тоже маячки.

Гламур военного времени

Анонсируемое каждым вторым папой-саном имелово американских морских пехотинцев происходит короткими, но невероятно интенсивными и яростными сессиями. Красивых белых мальчиков с M-16 в руках заводят в буйную тропическую поросль, а там...

Уровни действительно крохотные. Если бы у вьетнамизируемого был шанс взглянуть на поле брани с высоты полета девелоперов, он узрел бы, к своему немалому удивлению, пипеточную полянку-лабиринт размером с дворовую коробку для спортивных молодежных изысков. Дизайнеры карт, надо признать, мастера дезориентации: можно час биться насмерть с полноводными подразделениями Вьетконга и не почувствовать, что дело происходит на площадке размером с телефонную будку. А все трава.



Сравните работу с Unreal-движком австралийских каторжников из Irrational (Tribes: Vengeance) и художников из 2015. Чувствуете, кто был в детстве отличником? Men of Valor выжимает из нереального моторчика обороты совершенно немыслимые: по качеству спецэффектов и, сильву пле, выращиванию травы у героя нашей повести просто нет конкурентов во всем необъятном FPS-мире. Предыдущий фаворит, немецкий Far Cry, слишком глянцевый, чересчур игрушечный, уже свое отжил. Одного взгляда на вертолеты, вызывающие дрожь земли взрывы и застоявшуюся мутную водицу от рукоделов 2015 достаточно: мы слышим тебя, Каа! мы твои верные рабы вплоть до следующей революции! Фотореализм, о котором хором в множество глоток трубили герои «Мечтателей» прошлого номера, долгожданный фотореализм ползет нам навстречу через джунгли Вьетнама. Все, кто пробовал зубом вертолетную атаку до Men of Valor, мертвы. Причем особого игрового веса сцена не имеет, это вылощенный жлобский пафос людей, которые могут себе позволить, встроенная в шутер технологическая демонстрация бицепса. Вертолеты и взрывы — две по-настоящему живые субстанции в игровом Вьетнаме Men of Valor. К каждому акту пиротехнического максимализма авторы подходят с серьезностью людей, чокнутых на всю деревню. Экран проваливается в блюр, в воздух взмывают тонны земли, победно планирует щепа, свистят осколки... и метательными звездочками пролетают тушки пострадавших.
Эта сомнительная акробатика и ни на секунду не прекращающийся к общей встряске пулемет главного героя — единственный омрачающий фейерверки фактор.

В первый момент даже сложно поверить в качество графики: неужели это ингейм?! Так и есть.



Трагическая смерть лейтенанта. Взвод рыдает.



Орлы спецназа

С человеческой анатомией и повадками у 2015 по-прежнему непростые отношения. Остается допустить, что в штат компании принимаются исключительно специалисты, не только постигшие до самого дна «лунную походку» одного американского буратино, но и способные разворачиваться на все триста шестьдесят на одних каблуках, не пошевелив при том и мускулом. Кроме того, вопрос, кто действительно косоглазый в этой войне, остается открытым. Не в пример гордости американской армии, морпехам, вьетнамцы не мажут. Сослуживцы главного героя, не будь они бессмертны по указанию сценарного скрипта, должны были лечь костьми в первой же детсадовской перестрелке. Вето на старуху с косой лишь добавляет безалаберности и так не слишком блестящим NPC-напарникам: частенько они позволяют себе не заметить, как какой-нибудь сторонник коммунистического государства в Восточной Азии, подкравшись сзади, вставляют им в ухо ствол «калаша» и выпускает весь рожок. В ответ на пенетрацию среднего уха какой-нибудь Билл из Техаса решительно хватается за живот и некоторое время корчится в истовых спазмах. Так рождаются анекдоты. Хрупким плечам программистов 2015, на которые оказалась взваленной задача травли бессмертных американцев, метких вьетнамцев и слепого по большей части игрока на одном тесном пятачке, можно только посочувствовать. Девелоперы даже придумали инновационное для амарми образца шестидесятых изобретение: комми-чувствительный прицел. Он яростно ненавидит адептов Маркса-Энгельса-Лукича и, стоит ему остановиться на обладателе красной книжечки, немедленно краснеет сам. Пуристам советуем отключить коммунистическую ищейку, но — предупреждаем! — вы о том сотни раз пожалеете. Без возможности сохранения игры в любом месте (ах, как мы любим этот консольный изврат) вероятность выживания в густой чаще стремится к нулю с уничтожающей скоростью. Непостижимым для простого





Плечи американского морпеха формируются специальным образом для ношения своих подраненных соплеменников. Даже с приятелем и его рацией на горбу солдат чувствует себя отлично!





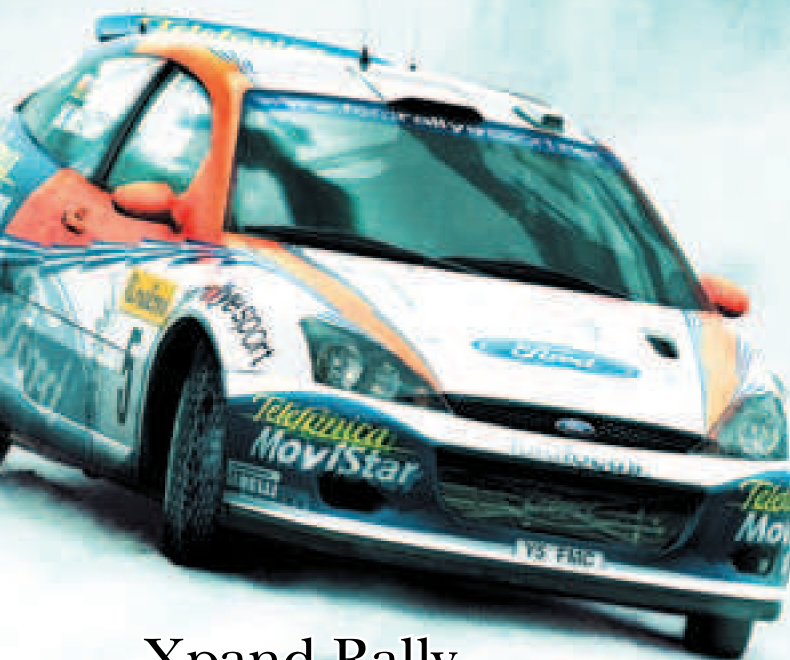
Из играющего цветомузыкой взрывов тумана полезут вьетнамцы — толпы маленьких дьяволят с добротным советским оружием.

смертного образом подчиненные компьютеру бойцы (с обеих сторон) четко видят друг друга сквозь любые дизайнерские ширмы. Коммунисты не стесняются пользоваться своим уникальным талантом, тогда как отряд главного героя обычно скромно ждет, пока человеческие глаза заметят наконец стоящего за соседним стебельком пулеметчика. Врагам демократии также разрешается: бесстыдно нарождаться толпами за углом; появляться из непроходимой стенки-чащи прямо за спиной протагониста; строчить бесконечно. Последний момент тоже доставляет массу радости русскому человеку. Подробности в нижеследующем дискурсе.

Тропою Хо

По долгу службы американскому солдату приходится много стрелять. Всего за одну (из четырех доступных в Men of Valor) операцию скромный призывник Дин Шепард сделал 26137 выстрелов и убил... эээ... ДВЕ ТЫСЯЧИ ПЯТЬСОТ ШЕСТНАДЦАТЬ ЧЕЛОВЕК. В ответ бравый Дин Шепард, обычный белый мужчина, схватил 1362 пули. Интересует ли вас меткость Дина? Думаю, да, ведь он 934 раза выстрелил прямо в коммунистическую голову, 2173 поразил марксистско-ленинский торс и 1038 — левую руку маленького помощника дедушки Хо. Здесь мы и заметили небезынтересную особенность: статистика попаданий в левую коммунистическую руку вдвое покрывает количество попаданий в правую. «В чем причина? — немедленно заинтересовались антропологи. — Неужели правую часть вьетнамского коммуниста специально закаляют, обмакивают в воды реки Меконг или покрывают пулеупорным лаком?» Достойное объяснение парадоксу мы так и не обнаружили. Но спросили себя, как можно сделать более двадцати пяти тысяч выстрелов, если на кампанию в сумме полагаются жалкие две или три тысячи патронов? Правильный ответ: бейте пролетариат оружием пролетариата! Звездами Men of Valor стали СКС, автоматы ППШ и АК-47, пулемет РПД — великолепные, удобные, безотказные «стволы», сконструированные на родине березок и водки.

Все! В тире под вывеской Men of Valor вам больше ничего не понадобится. Только фляги, патроны и аптечки из карманов убиенных, а также запасное сердце, взамен разбитого отсутствием человеческих сейвов. Мозг лучше отложить в сторону, и тогда Men of Valor действительно отыграет номер на бис, быть может, даже заслужив у кого-нибудь почетный желтый лейкопластырь «Наш выбор» — за траву и славу русского оружия.



Xpand Rally

Среднего качества гоночная аркада со смешными названиями и с ghost car в роли постоянного соперника. Вот только не стоило Techland'у в каждый абзац по три раза вписывать слово «реализм» — ведь нет ничего хуже обманутых ожиданий.

Автоаркада



те, кто

продюсер: Павел Заводный (Pawel Zawodniy)
ведущий художник: Павел Селингер (Pawel Selinger)
ведущий программист: Гжегош Свистовски (Grzerorz Swistowski)
композитор: Павел Блажчак (Pawel Blaszczak)
разработчик: Techland (http://techland.pl)
издатель: «1С» (http://games.1c.ru)

сайт игры: http://xpandrally.com
платформа: PC
дата релиза: 22 октября 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1300 (рек. Pentium 4 2000), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), DirectX-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), CD-ROM, 1 Гбайт на жестком диске.

Смена фильтра

Можете засекать по секундомеру — первые полчаса общения с игрой в голове мигают на редкость непростительные слова. Поспешные выводы норовят пролезть без очереди и галдят наперебой разные обидные вещи про «пыльную графику», на убогие тени, сомнительный свет фар. А физику им лучше вообще не давать обсуждать...

Ашот Ахвердян

Когда первый шок проходит, оказывается, что игра просто встала не с той ноги, повернулась к нам не той стороной. И если не прогнать ее в первые же минуты, то впоследствии Xpand Rally (XR) имеет шансы даже вызвать некоторую симпатию... Но я забегаю вперед! Вернемся же к окошку паспортного контроля.

До десяти

В нашей конюшне сплошь породистые особи, но с именами им не повезло. Нежелание разработчиков тратить деньги на лицензирование (а равно идти под суд за противоправное воплощение настоящих авто) привело к ноунейм-разгулу. Человеку, раздававшему ярлыки, трудно отказать в специфическом чувстве юмора — так, здесь встречается не только вполне узнаваемая пародия на «Фольксваген Гольф» под названием BV Wolf, но и чудесный парафраз «Мини-Купера», именуемый Tiny Hooper! Браво, что ли.

При регистрации в мире «Растянутого ралли» выбираем один из двух режимов: аркаду иль симулятор. Не дайте себя обмануть — на чем бы вы ни остановились, ни о какой «симуляции» нет даже речи, впереди вас ждет физическая модель передвижения спичечного коробка по обеденному столу. Просто немного по-разному настроенная. Аркадный режим занимает межеумочное положение между Richard Burns Rally и Colin McRae Rally 2004-05 (неудержимо стремясь, конечно, ко второму). Он очень не-

затейлив, машина никогда не теряет управляемость, в принципе не знает, что такое неконтролируемый занос, всегда жестко сцеплена с трассой (а к асфальту так и вовсе приклеивается намертво) и неплохо слушается руля даже с клавиатуры. Закрадывается подлая мыслишка, что именно аркада должна быть основной в этом шоу, что авторские внимание и заботу в детстве получала только она.



При желании игра выдает XIII-картинку, превращаясь в гоночный комикс.

Ну а обделенный симуляторный режим... больше похож на имитацию не вполне трезвого водителя, управляющего машиной все в том же аркадном режиме. Базовая физика та же, но куда более разболтана и менее контролируема. Поистине редчайший парадокс: местный симуляторный кажется еще менее правдоподобным, чем аркадный! В целом же они весьма похожи — практически всю гонку педаль газа проводит в крепко прижатом к полу состоянии, а тормоз идет в дело только по праздникам. И, конечно, во дни поста.

Маржа Иванова

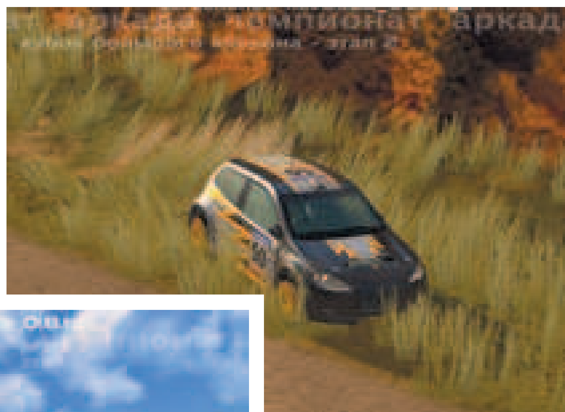
Главный игровой режим — карьера, по странной прихоти авторов названная словом «чемпионат». Нам выдается некоторая сумма денег. Вы когда-нибудь держали в руках пятнадцать тысяч долларов? Конечно, тут «безнал», но. Деньги тратятся на покупку авто и последующий тюнинг; торговая точка предложит по три-четыре наименования коробок передач, радиаторов, подвесок и т.п. Каждый купленный клочок роскоши позволяет дополнительно урвать либо лошадиную силу-другую, либо иной приятный бонус. Любители же прекрасного могут потратиться еще и на покраску (тысяча «зеленых», изверги!), которая, как тут же объяснят... не несет никаких плюсов, кроме эстетических. Зарабатывается трудовой цент на трассах, причем система весьма loser friendly — даже приехавший последним получает небольшой гонорар, которого с лихвой хватает на текущий ремонт. Баланс получается совершенно неспортивный — этапы одной серии могут кардинально различаться по сложности, и речь не о конфигурации трассы, а об успехах противника. Результаты AI явно настраиваются на весьма заметный последовательный апгрейд нашей машины: предполагается, что после

выигрыша мы сделаем очередной мощный апгрейд и к следующему этапу придем на куда более быстром авто. Игра фактически поощряет неспортивное поведение — попробовав новую трассу и обнаружив, с какой легкостью отрывается соперник даже на прямой, мы возвращаемся к предыдущей, с легкостью же побеждаем на ней разок-другой-третий и возвращаемся назад. Теперь наша машина, с ног до головы обвешанная турбореактивными двигателями, вне конкуренции! Следующий!!

Занимательная география

Если вы когда-нибудь играли в раллийные игры, то и без меня сумеете перечислить те державы, где проложены XR-трассы, а также основные особенности последних. Но раз уж нет лицензирования, ужель нельзя проявить чуточку фантазии? Нет, не сейчас — в Африке опять нет ничего, кроме океанов песка; Скандинавия традиционно состоит из одного кокаи... простите, снега.

У гоночных аркад есть одна извечная проблема: как поощрять игрока оставаться на трассе, если и вне ее машина ведет себя примерно так же? Здесь рассудили следующим образом: одного лишь замедления авто мало, пусть трасса буйно зарастет ограждениями и рекламными щитами общего сомнительно нелицензионного содержания. Это значит, что, раз съехав с дорожного покрытия, обратно придется буквально прорываться через билбордье и заборье. Доходит до смешного: не удержавшись на центре дороги и соскочив парой колес на обочину, мы можем подобно строительной бабе сносить рекламные щиты. Несчастные с жутким грохотом падают на капот, суетливо кувыркаются и отлетают в сторону. Поскольку машина все равно тормозится едва-едва, обычно выгоднее устраивать подобные цирковые номера, нежели сворачивать обратно на трассу.





Отличительная черта аркад: находясь в кабине, управлять машиной совершенно невозможно.



Портрет в перенасыщенных, немного акварельных тонах.

Сделанный шот ничем не обрабатывался — это натурал-картинка из реплея!

Врезаться здесь — дело обыденное; обычно это случается при управляемом заносе. Машина при этом несколько деформируется, но на ее поведении такие неприятности сказываются незначительно — даже в симрежиме нужно многократно на полной скорости биться лбом о валуны, чтобы авто хотя бы чихнуло. Разве что шины заметно стираются (да, каждый комплект мы тоже покупаем на собственные).

Забавная особенность XR: мы не одиноки! Об успехах противника мы узнаем на контрольных пунктах; всю дорогу вокруг нас суетится лидерский ghost car, — и это вносит приятное оживление в процесс. А вот штурман, напротив, никакого оживления не вносит: мало того что он не штурман, а диктор (кажется, будто нам медленно читают прогноз погоды), так он еще сильно, сильно загодя сообщает информацию. Это может быть к месту на длинных скоростных участках с редкими и широкими поворотами, но когда начинаются извилистые тропинки, а парень давно уже зачитал дюжину поворотов на полчаса вперед, то велика опасность запутаться и.... Падение в пропасть здесь, кстати, не фатально — мы просто потеряем секунд 10 на последующую телепортацию и разгон...

Фильтрация

Выглядит игра довольно невзрачно. Не без приятных вещей, конечно (вроде теней от облаков на склонах гор), но настроение быстро портится, стоит только бросить взор на сами облака. Да и вообще, в процессе вождения все смотрится как-то обыденно, некрасиво, и что «Макрей», что «Бернс» по визуальной части остаются далеко впереди.

Зато на повторах авторы что называется оттянулись. Ибо XR — это не только выбор точки камеры (с места водителя, позади машины, с вертолета, с неподвижных точек, случайный перебор возможных камер...), но и способ — вау! — обработки изображения. Любители калечить фотографии «Фотошоп»-фильтрами, вы будете в восторге: есть простое размытие, есть блюр-в-движении, есть свечение (как в ненаглядном «Принце»), есть фильтр а-ля черно-белая кинохроника, есть штриховка углем (!), режим высокой контрастности, насыщения цвета... А главное — режим случайного перебора всех возможных фильтров. Надо признаться, сила эстетического воздействия такого реплея просто неописуемая. И да, это и есть самое сильное впечатление от.

игровое железо

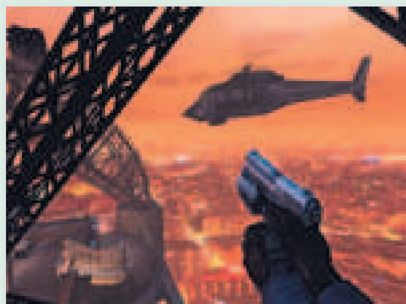
#11 (2004)

приложение



1 2 7

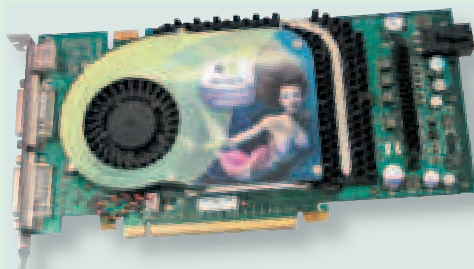
По общему скромному мнению, пусть в усеченном качестве и с уменьшенной детализацией, но вся сюжетная составляющая любой коммерческой игры в течение ближайших нескольких лет найдет адекватную реализацию в жалких 32 битах. Поскольку даже главный возмутитель спокойствия в этой области, а речь идет о компании AMD, еще несколько лет собирается не только выпускать процессоры 32битного поколения, но и полон намерений развивать новую линейку подобных ЦП (Sempron).



Теневые операции

1

«Знаете ли вы, что в 64-битном продолжении Far Cry часть уровней будет доступна только на компьютерах с соответствующими ОС и ЦП, потому что в 32 битах реализовать задуманное технически уже не удается?» — так приветствовал пресс-общественность официальный представитель одной почтенной корпорации на одном тематическом митинге. *стр. 128*



Делайте хорошо

2

А плохо — само получится. Графические процессоры последнего поколения вышли вдвое мощнее самых крепких своих предшественников. В этом мы с вами уже убедились. А сегодня посмотрим, что осталось от этих монстров после их перевода в сектор относительно недорогих видеокарт. *стр. 130*



Не будите бабушку! *(продолжение)*

3

На фоне страстей, бушующих на рынке видеокарт, процессоров и прочих жизненно важных элементов игрожелеза, мы, вопреки всему, продолжаем наше неторопливое исследование персональных устройств звукоизвлечения — наушников... Перед нами... модели побольше... подороже... но и звучат они поинтереснее... *стр. 138*

Теневые операции

Дмитрий Лаптев

«Знаете ли вы, что в 64-битном продолжении Far Cry часть уровней будет доступна только на компьютерах с соответствующими ОС и ЦП, потому что в 32 битах реализовать задуманное технически уже не удается?» — так приветствовал пресс-общественность официальный представитель одной почтенной корпорации на одном тематическом митинге.

Расстановка точек

Мы, честно говоря, не знали и, более того, до сих пор не уверены, что так оно и будет. По общему скромному мнению, пусть в усеченном качестве и с уменьшенной детализацией, но вся сюжетная составляющая любой коммерческой игры в течение ближайших нескольких лет найдет адекватную реализацию в этих жалких 32 битах. Поскольку даже главный возмутитель спокойствия в этой области, а речь идет о компании AMD, еще несколько лет собирается не только выпускать процессоры 32-битного поколения, но и полон намерений развивать новую линейку подобных ЦП (Sempron). Планы же Intel по миграции на 64 бита и вовсе туманны: прошедшим летом были выпущены лишь серверные Xeon с поддержкой EM64T (так сине-белые назвали свой аналог 64-битной подсистемы, совместимой с AMD64), и, кажется, вот-вот должны появиться настольные Pentium 4 с означенной технологией. Но... Низкоуровневые тесты показали, что очередное вмешательство в нежную механику архитектуры Netburst снова не прошло даром. И в 32-битных приложениях свеженькие Xeon, как это уже было при переходе на ядро 90 нм, умудряются проигрывать пожившим ЦП (без EM64T), что, согласитесь, ни в какие ворота. В итоге на свет родилась полуофициальная информация, что процессоры с EM64T будут ориентированы лишь на рынок многопроцессорных серверов и рабочих станций, а рядовые ПК удовольствуются продолжением линейки обычных Pentium 4 на ядре Prescott. Причем само продолжение будет слегка нетрадиционным: вместо ожидаемого подъема тактовой частоты чипов до 4 ГГц и выше намечается лишь рост объема кэш-памяти и частоты системной шины. А добавление 64-битного расширения состоится чуть ли не с переходом к двуядерным процессорам, если не позже.

Ситуация печалит нас тем, что, будь сейчас на рынке 64-битные процессоры от Intel, не пришлось бы гадать, выйдет ли ближайшей зимой финальная версия Windows XP 64 bit Edition или ее опять отложат. Нет, мы и не думаем подозревать кого-то в нечестной игре, речь скорее о рыночных приоритетах. Microsoft, как и любой нормальный творческий субъект, не станет доделывать работу до тех пор, пока не вынудят обстоятельства. Тем более что всегда находится нечто более срочное, требующее ресурсов и внимания. Говорят, что 64-битная версия была отложена именно из-за страданий программистов над Service Pack 2 к 32-битной Windows XP.

Впрочем, мы больше не будем касаться вечного железного противостояния, а посмотрим, что обещают и уже могут дать игрокам 64-битные вычисления. Возвращаясь к совместным посулам тех же Crytek- и AMD-людей, благодаря расширенной адресации можно будет увеличить площадь карт Far Cry 2 чуть ли не в 10 раз, а видимость составит 800 метров (скажем так, активная видимость, в пределах которой что-то происходит, ибо статичными декорациями можно воссоздать и пятикилометровую перспективу). Примерно то же обещают владельцам 64-битных процессоров разработчики небезызвестного проекта S.T.A.L.K.E.R., о заточке которого персонально под AMD64 заявляется вполне официально. Разумеется, улучшенная «физика», интеллект и прочие общие места также неизменно декларируются.

Откуда, вообще говоря, берется разница в производительности одного и того же процессора при переходе в 64-битный режим? Почему-то считается, что основным преимуществом 64-битных процессоров перед 32-битными является возможность адресовать напрямую более 4 Гбайт оперативной памяти. И коль скоро у большинства из нас таких объемов нет даже в долгосрочных планах, толку от перехода на новую ЦП-разрядность быть не должно.

Абстрактно — так оно и есть, но если рассматривать не какие-то теоретические «64-битные процессоры», а вполне реальные (AMD Athlon 64, Intel Itanium), можно подметить, что они отнюдь не являются масштабированной копией своих 32-битных предков. У серверного Itanium полностью изменена система команд, поэтому программы для максимальной производительности должны быть не просто скомпилированы, но и вообще разработаны с учетом особенностей IA64. Что резко снижает ценность этого процессора в качестве универсального ЦП для широкого спектра задач, но в то же время дает максимум шансов тем, кто хочет решить редкую и требующую неподъемных вычислений частную задачу (и готовых ради этого написать оригинальное ПО и помучиться над его оптимизацией). На «своих» задачах Itanium действительно развивает производительность, побивающую Pentium 4 (даже если, сравнивая, предложить последнему также персонально оптимизированный софт, поддерживающий Hyper-Threading, SSE и прочее). Отчасти жаль, что с появлением у Xeon EM64T всякие намеки на возможное проникновение серверных Itanium «вниз» окончательно прекратились (а ведь когда-то поговарива-

ли даже о «настольных» процессорах с этой архитектурой...).

Что касается Athlon 64 и Opteron, в них ради совместимости система команд оставлена прежней, но число регистров, доступных программам в 64-битном режиме, удвоено. На первый взгляд это может показаться не столь существенным и уж точно не революционным. Но всякий, кто хоть сколько-нибудь представляет себе, что такое ассемблерный код, знает, какой огромный процент команд занимается пересылкой данных из одного регистра в другой и сохранением-чтением данных из памяти. Теперь есть реальный шанс сократить сам код, исключив заметную часть таких команд, что вполне естественно приведет к ускорению выполнения программ. Причем вручную, понятно, ничего переписывать не придется — ускорение исполнения кода даже при простой перекомпиляции должно составлять десятки процентов. И это без учета возможностей оперировать собственно 64-битными фрагментами данных, что при творческом подходе тоже может принести свои плоды. Недаром большинство процессоров в игровых приставках 64-битные. А вы говорите — 4 гигабайта!

Shadow Ops: Red Mercury

Но довольно теории! По всем 64-битным регистрам нашего тестового стенда от компании OLDI (процессор Athlon 64 3200+, материнская плата ASUS K8V SE Deluxe (K8T800), видеокарта ASUS GeForce 6800, 1 Гбайт памяти DDR400 PC3200 от Kingston, винчестер Western Digital WD2000 SATA объемом 200 Гбайт, звуковая карта Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS) наконец-то разлилась свежая кровь! Бета-версия Windows XP 64-bit Edition получила в свое распоряжение ПЕРВУЮ КОММЕРЧЕСКУЮ ИГРУ, оптимизированную под 64-битный режим. И хотя из-за сюжетной и общей игродельческой убогости Shadow Ops: Red Mercury (Zombie Studios/Atari, www.shadowopsgame.com) не оказана честь быть отрецензированной, это никак не мешает ей послужить в качестве испытательного полигона, не так ли?

Измерения велись во Fraps 2.1, поскольку в игре нет ни бенчмарк-режима, ни возможности воспроизвести ролик на графическом движке (за исключением начальной заставки). Убедительно просим отнестись к результатам как носящим лишь сугубо качественный характер!





Единственным заметным на глаз отличием 32- и 64-битной версий оказалась детализация источников света типа «уличный фонарь», «окно» и т.п. — свет натуральнее распадается на лучи. В 32-битной версии местами этот спецэффект отсутствует вовсе.

Первоначальный осмотр игры особых надежд не внушил: движок Unreal в продаже, как известно, с 1998 года, следовательно, перед нами уж точно не специально написанная версия с творческим подходом к раскрытию 64-битных талантов. Установка игры проходит в два этапа: сначала инсталлируем саму игру, вполне работоспособную под обычной Windows XP, затем ставим 5-мегабайтный патч, добавляющий 64-битное измерение. Сразу же понимаешь, что никаких дополнительных текстур с высокой детализацией и т.п. не предусматривается, иначе «заплатка» весила бы на порядок больше. Разработчики наверняка следовали той самой бесплатно распространяемой инструкции от AMD по оптимизации игр в пять шагов (www.amd.com/us-en/assets/content_type/DownloadableAssets/dwamd_AMD_GDC_2004_MW.pdf), где последним шагом рекомендуется, успешно закончив работу на предыдущих четырех, выпить пива. Что ж, для нашего исследования это даже хорошо — большинство программ, что появятся в ближайшее время под 64-битную Windows XP, будут получены из 32-битных версий по аналогичному рецепту.

Тесты прогонялись дважды — до и после установки патча, с максимальными настройками качества и в разрешении 1600x1280 (движок Unreal, как известно, один из самых «любимых» для Athlon, поэтому при меньших разрешениях и настройках производительность начинает упираться в пропускную способность шин, а не в вычислительную часть). И... обнаружили вполне себе положительную тенденцию. Среднее количество кадров в секунду на прогоне заставки без патча составляло 130-140, в оптимизированном режиме — около 160. На уровнях среднее значение fps измерить не удалось, зато совершенно четко прослеживалось влияние оптимизации на проседание кадросекунд в моменты наибольшей нагрузки. Если до установки обновления минимальная частота кадров была 65-70, то после поднялась до 80-90.

Неплохо, правда? И если принять этот результат за МИНИМАЛЬНО ВОЗМОЖНЫЙ эффект от оптимизации (с учетом вышесказанного), так даже совсем неплохо...

Делайте хорошо

Дмитрий Лаптев

А плохо — само получится. Графические процессоры последнего поколения вышли вдвое мощнее самых крепких своих предшественников. В этом мы с вами уже убедились. А сегодня посмотрим, что осталось от этих монстров после их перевода в сектор относительно недорогих видеокарт.

Сегментация

Если следовать простой инженерной логике, свежие модели должны радовать нас в таком порядке: сначала появляются первые экземпляры долгожданной новинки с умеренными частотами по высокой цене, раскупаемые энтузиастами; когда производство отлажено и дефицит кристаллов сошел на нет, первоначальная модель дешевеет, а чтобы охватить больше покупателей, к ней добавляют еще парочку, поиграв с частотой: пусть у одной модели будет чуть больше герц, а у другой — немного меньше; а затем линейка начинает расти вверх в направлении чемпионских частот, разблокируемых по мере обкатки техпроцесса и функций, а с выходом каждой новой версии предыдущие опускаются в прайс-листах на одну строчку. Именно такую картину мы наблюдаем на рынке центральных процессоров.

С видео все не так. Первой появляется наимощнейшая карта, именно она будет возглавлять табель о рангах на ближайшие полгода+. Таким образом, какой-либо технический стимул снижать цену отпадает — новые версии активно заполняют пустующие ниши от «500 и ниже». А конечные цены на карты из всей иерархии определяет лишь спрос, зависящий больше не от собственных достоинств изделий, а от реальных потребностей актуальных на тот момент игр. Так, если среднебюджетные карты не вытягивают в играх высококачественную картинку, то радикальные покупатели предпочтут накинуть пару сотен долларов и получить топ-продукт; остальные же просто воздержатся от покупки, продолжив терзать старое железо.

Но. Удовольствие отдавать 200 нерублей, чтобы по-прежнему урезать настройки, — удовольствие сомнительное. А производители, что и говорить, нередко скаредничают и даже тогда, когда выход годных скоростных чипов позволяет объективно снижать цены, не спешат этого делать, упрямо клонируя усеченные версии с принудительно заблокированными конвейерами. Мы их, конечно, попробуем разблокировать сами, но, во-первых, программными средствами этого достичь удается далеко не всегда, а обрабатывать дорогую карту паяльником, помня о стопроцентной потере гарантии, настроены немногие. Во-вторых, что прикажете делать с древней памятью, какой-нибудь 5-наносекундной DDR, до сих пор используемой для комплектации усеченных карт? Она разгону не подлежит.

Как мы тестировали

Видеокарты для платформы AGP устанавливались в тестовый .EXE-стенд ИМЕНИ КОМПАНИИ OLDI (www.oldi.ru), состоящий из следующих комплектующих: процессор Athlon 64 3200+, материнская плата ASUS K8V SE Deluxe (K8T800), 1 Гбайт памяти DDR400 PC3200 от Kingston, винчестер Western Digital WD2000 SATA объемом 200 Гбайт, звуковая карта Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS. Для тестирования карт с новым PCI Express материнская плата менялась на ECS PF4 Exteme, а процессор — на Pentium 4 560 с частотой 3,6 ГГц. В качестве операционной системы выступала Windows XP Service Pack 2, умащенная самыми свежими драйверами: Detonator 61.77 и Catalyst 4.10.

Набор синтетико-игровых тестов, вдобавок к AquaMark 3 и Gun Metal Benchmark 2, пополнился (и, похоже, надолго) новым 3DMark'ом образца 2005 года. Также из архива был вытащен шейдерный тест прошлого поколения Codecreatures Benchmark Pro, чтобы посмотреть, доросли ли нынешние среднебюджетные карты до его, все еще недетских, требований. Из игровых тестов применялись Unreal Tournament 2003 (демо antalus), Tomb Raider: Angel of Darkness (демо paris5_4), а также главные современные потребители мегапикселей в секунду DOOM III 1.1 (demo001) и Far Cry 1.2 (во всевозможных режимах и разрешениях). Модные упрощающие оптимизации трилинейной фильтрации в драйверах перед тестированием выключались, чтобы получить гарантированно максимальное качество изображения.

ASUS EAX300SE/T

Цена	$85
Графический процессор	Radeon X300SE (324 МГц)
Графический порт	PCI Express 16x
Видеопамять	5-нс DDR (400 МГц)
Объем памяти	128 Мбайт
Шина памяти	64 бит
Интерфейсы	VGA, S-Video Out
итоговый рейтинг	3,5



На дне современного графико-процессорного океана обитают довольно интересные экземпляры — сплошь переведенные на высокоскоростную PCI Express платы с усеченными процессорами прошлого (!) поколения. Зачем им скоростная шина? Вопрос открытый, вернее, ответ на него находится в другой плоскости, ибо если есть на свете материнские платы с разъемом PCI Express, то обязательно найдутся люди, которые купят их не из-за самого порта, а «просто так», рассуждая, что новое при прочих равных брать правильнее, нежели старое. Часть этих экземпляров, вполне возможно, играми не интересуется или по-прежнему наивно полагает, что любая карта со 128 Мбайт памяти будет работать одинаково хорошо. А тут — пожалуйста, такое выгодное предложение.

Предложение действительно любопытное, учитывая, что в пределах $100 для PCI Express купить сейчас просто нечего. Но, если вспом-

нить, что карты на 9600SE (а именно эта карта была портирована на PCI-E для получения X300SE со всеми ее четырьмя конвейерами и урезанной до 64 бит шиной памяти) для AGP стоят около $60, смысла приобретать подобное видеооборудование мы решительно не видим. Разве что вам и впрямь резко понадобилась материнская плата на новом чипсете без поддержки AGP — просто чтобы «заткнуть» порт PCI-E... Кстати, ASUS EAX300SE/T можно поставить даже в низкопрофильный корпус. Ну а играть с Low-качеством картинки и при невысоких разрешениях эта карта позволяет даже в DOOM 3 и Far Cry. Но уже на Medium удовольствие от отстрела гадов будет даже не средним, а много, много ниже. Или вас не смущают подобные кадросекунды (см. итоговую таблицу)?

ASUS EAX300

Цена $110
Графический процессор Radeon X300 (324 МГц)
Графический порт PCI Express 16x
Видеопамять 5-нс DDR (400 МГц)
Объем памяти 128 Мбайт
Шина памяти 128 бит
Интерфейсы VGA, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг 3,8



Плата находится ровно на одну ступеньку выше предыдущей (благодаря возможности установки более высокого разрешения либо уровня качества при сохранении того же количества fps). Таков результат использования полноразмерной шины памяти; в остальном же характеристики одинаковые. К сожалению, полноразмерный дизайн сказался также на цене изделия, причем сие предопределено экономически — так как для разводки 128-битной шины требуется печатная плата с большим количеством слоев. На самой плате обозначение модели выглядит как EAX300LE, что может означать существование в планах ASUS карты с активным радиатором и поднятыми частотами, но в продаже продукт числится как X300.

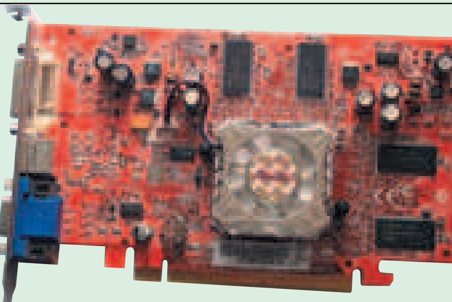
Кстати, совсем уж низводить PCI Express тоже не стоит — если в теории скоростного бонуса быть не должно, на практике могут встретиться ситуации, когда из-за самой специфики виртуального мира требуется срочно подкачивать текстуры, сколько бы памяти ни стояло на борту ускорителя. Так, в том же DOOM 3 даже на самых мощных картах при максимальных настройках качества возможны серьезные fps-провалы, чья причина заключается в том, что используемый объем текстур заведомо превышает объем памяти любой видеокарты. А среди старых бенчмарков можно отметить AquaMark 3, точнее, эпизод, где наше плавсредство выныривает из-за горки (ближе к началу), — в этом месте очень, знаете ли, заметна разница в производительности разных версий шины. На среднее количество fps по итогам тестирования ускоренная шина влияет незначительно, но минимальное значение поднимает. Впрочем, не без ложки дегтя — полностью плавной в моменты загрузки текстур картинка не становится, субъективно торможение воспринимается как все тот же «затык», и есть ли принципиальная разница в том, длится ли он треть секунды или только четверть?..

Еще одно отличие X300 от 9600 — техпроцесс. Новые чипы изготовляются по технологии 0,11 мкм. Компания ATi традиционно испытывает свой очередной техпроцесс на самых простых чипах и лишь затем переводит на него флагманов. К сожалению, вкусить разгонный потенциал не удалось, на момент тестирования эти карты не поддерживались программами-твикерами, но, сдается нам, он должен быть очень приличным. Ну а такого понятия, как «нагрев», для EAX300 практически не существует.

ASUS EAX600Pro

Цена $135
Графический процессор Radeon X600Pro (400 МГц)
Графический порт PCI Express 16x
Видеопамять 3,3-нс DDR (600 МГц)
Объем памяти 128 Мбайт
Интерфейсы VGA, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг 3,4



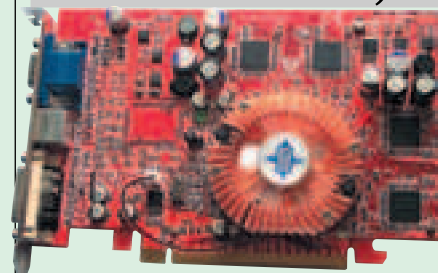
Еще одно воплощение 9600-й серии в PCX-обличии! Причем, в отличие от X300, новый чип куется по «древнему» техпроцессу 0,13 мкм. Тесты говорят сами за себя: пусть благодаря ускоренной памяти производительность и поднялась, но абсолютные результаты в пресловутых fps по-прежнему унылые. Видимо, с Fill Rate меньше 1000 мегатекселей в секунду в современных играх комфортно почувствовать себя уже просто невозможно, даже несмотря на неплохую шейдерную производительность.

Почему ATi решила использовать в новой линейке старый процессор, к тому же далеко не самый мощный (9800-й смотрелся бы куда более привлекательно)? Нам сложно судить, но, вполне возможно, просто поджимали сроки и ждать выпуска X700 на основе чипов последнего поколения, претендующего на тот же сектор рынка, было нельзя. Перспективы у таких карт не просматриваются вовсе.

MSI RX600XT

Цена $200
Графический процессор Radeon X600XT (500 МГц)
Графический порт PCI Express 16x
Видеопамять 2,2-нс GDDR3 (740 МГц)
Объем памяти 128 Мбайт
Интерфейсы VGA, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг 3,2



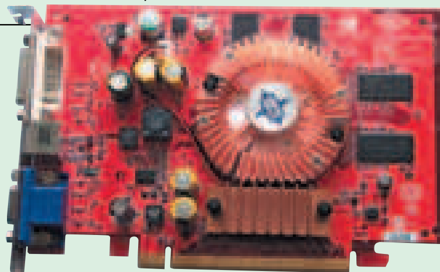
Очень дорогая для своей производительности карта, что неудивительно — память

использована самая что ни на есть взрослая, формата GDDR3, выполненная в этаких замечательных квадратных чипах. Процессор также разогнан и приготовлен по вышеозвученному рецепту из 9600XT. В результате... играть, конечно, можно, но четырех конвейеров процессора, который мы назвали усеченным больше года назад, сейчас уже недостаточно (то есть совершенно), а на получение тех же $200 нынче выстроилась очередь куда более завидных кандидатов.

MSI GeForce FX 5750 PCX

Цена $130
Графический процессор GeForce FX 5750 PCX (212 МГц)
Графический порт PCI Express 16x
Видеопамять 3,6-нс DDR (500 МГц)
Объем памяти 128 Мбайт
Шина памяти 128 бит
Интерфейсы VGA, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг **2,5**



Коллекция «PCI Express inside» пополнялась за отчетный период не только старыми-новыми версиями графических чипов от ATi. В некотором роде честнее поступила nvidia, сохранившая прежнюю маркировку и выпустившая старые чипы на картах с мостом AGP 8x to PCI Express 16x. Впрочем, результат получился еще более неубедительным, поскольку, как мы уже имели возможность неоднократно отчитываться, карты FX-поколения проигрывали своим тогдашним аналогам от ATi по всем пунктам (чего нельзя сказать о современных платах под калифорнийской маркой. Но не будем забегать вперед). Особенно показательным оказался результат в 3DMark: из-за провальной шейдерной производительности карта проиграла даже конкуренту с вдвое меньшей скоростью закраски.

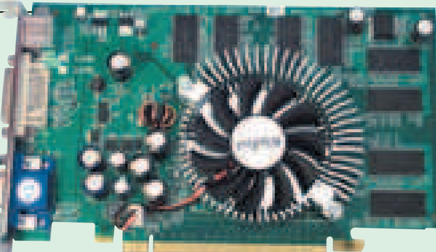
Leadtek WinFast PX6600TD

Цена $150
Графический процессор GeForce 6600 (300 МГц)
Графический порт PCI Express 16x
Видеопамять 3,6-нс DDR (550 МГц)
Объем памяти 128 Мбайт
Шина памяти 128 бит
Интерфейсы VGA, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг **4,2**

Кто такой GeForce 6600, ранее известный всем заинтересованным лицам как NV43? Усеченный вариант старшего 6800-го, памятного своей небывалой мощностью и столь же невиданными требованиями к энергетической подстанции вашего компьютера. К счастью для нового среднебюджетника, никаких заметных претензий к нему не выдвигается, даже дополнительный «хвост» к блоку питания тянуть не обязательно. Однако характеристики уже не так впечатляют, количество пиксельных и вершинных конвейеров сокращено вдвое — до 8 и 3 (соответственно), что приближает новинку к топовым картам прошлого поколения. Причем убрали конвейеры не программно, а физически, урезав количество транзисторов до 146 млн., а заодно сменили техпроцесс на 0,11 мкм — и новые карты сразу же перестали нуждаться в суровом охлаждении. Чип поддерживает весь функциональный набор, присущий новому поколению карт от nvidia, включая пиксельные и вершинные шейдеры версии 3.0. И, конечно же, изначально ориентирован на использование шины PCI Express (впрочем, повода для беспокойства нет, версии для AGP-порта, вероятно, появятся еще до того, как этот номер окажется у вас в руках).

Поддержка шейдеров третьей версии по-прежнему востребована лишь одной игрой — Far Cry с установленным патчем 1.2 или выше. Небольшой прирост скорости наблюдается только в сценах, где присутствуют



предметы со сложной рукотворной поверхностью (поэтому, дорогие ценители «природной» части FC-видеоряда, вы ничего нового не увидите). Причем об улучшении качества речи вообще не идет, наблюдается лишь прибавка fps в несколько процентов.

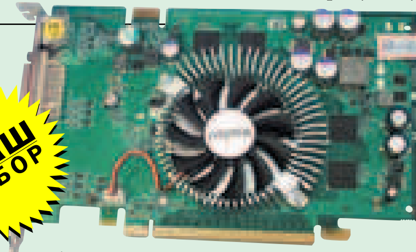
Тем не менее похвалить 6600-ю можно, ведь что важно при оценке усеченной карты? Цена! В отрыве от которой рассматривать подобные произведения отдела технического маркетинга просто бессмысленно, так как ничего инновационного в себе они не несут по определению. А вокруг $150, тем паче для PCI Express, ничего более привлекательного сейчас не встречается.

Leadtek WinFast PX6600GT TDH

Цена $220
Графический процессор GeForce 6600GT (300 МГц)
Графический порт PCI Express 16x
Видеопамять 2-нс GDDR3 (1000 МГц)
Объем памяти 128 Мбайт
Шина памяти 128 бит
Интерфейсы VGA, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг **4,5**

наш выбор



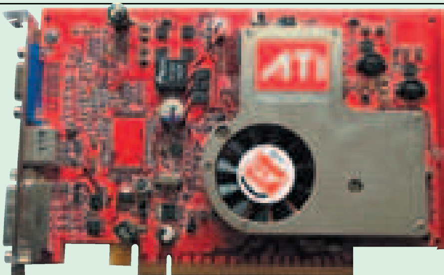
Версия GT того же 6600-го, по замыслу nvidia, должна отличаться от оригинала поднятой частотой процессора и особо скоростной памятью, такой же, как у старших моделей. В действительности же компания Leadtek (и большинство других производителей конечных продуктов) решила по-своему: память поставлена очень быстрая, а процессор — как в простой версии. Конечно, двукратный подъем частоты памяти обеспечил очень серьезное ускорение, но всегда хочется большего. Тем более тогда, когда это «большее» было изначально обещано, — ведь именно карта на 6600GT открывает список изделий, которым доступна технология SLI (6600 и будущую 6200 в спаренном режиме использовать не разрешается).

Ну а что же сама WinFast PX6600GT TDH? Знакомое по тем же GeForce FX сочетание относительно узкой шины памяти и высокой ее частоты говорит о том, что такая карта будет выступать наравне с конкурентами,

имеющими широкую шину и стандартную память. В легких режимах. А вот высокие разрешения и включение FSAA будут даваться ей с бóльшим трудом. Ну и, конечно, есть серьезные сомнения в экономической оправданности сочетания очень дорогой памяти и замедленного процессора. Скорее всего, по мере отладки техпроцесса частота процессора будет поднята до стандартного значения; а если синхронно снизится и цена, такой карте не избежать полновесного «Нашего выбора» в категории «кому до 200».

ATi Radeon X700

Цена $99 (рекомендованная)	
Графический процессор	
Radeon X700 (400 МГц)	
Графический порт PCI Express 16x	
Видеопамять нс DDR (700 МГц)	
Объем памяти 128 Мбайт	
Шина памяти 128 бит	
Интерфейсы VGA, DVI, S-Video Out	
итоговый рейтинг	4,4



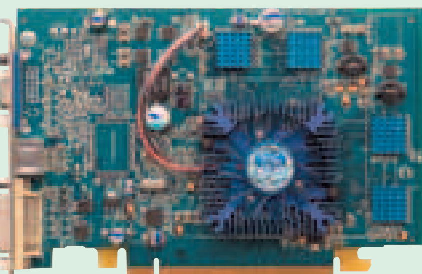
На этом месте повествования нас настойчиво берут за рукав представители ATi и демонстрируют табличку с техническими характеристиками серии X700. И даже дают потрогать тестовые образцы. Что ж, и в теории, и на практике серия выглядит вполне прилично. Да что там — превосходно она выглядит. Однако, несмотря на довольно давний анонс, до сих пор непонятно, что из этого великолепия появится в продаже и какими характеристиками будет обладать. Даже младшая модель (X700 без индексов), по замыслу конструкторов, должна комплектоваться скоростной памятью. А учитывая, что процессор Radeon работает эффективнее на равной частоте с GeForce (по крайней мере быстрее отрисовывает неоптимизированные шейдеры), не приходится удивляться, почему полноразмерная X700 уверенно соревнуется с любой из 6600-х.

Собственно процессор X700 получен из полноразмерной X800 способом, предельно похожим на выделку модели 6600 из 6800: те же 8 пиксельных конвейеров, техпроцесс 0,11 мкм, шина памяти урезана до 128 бит, интегрирована поддержка PCI Express, только вершинные конвейеры присутствуют в оригинальном количестве шести штук. Стоит ли ждать появления в продаже карт на X700? Если какие-то обстоятельства непреодолимой силы не вынуждают вас переходить на PCI Express, то — да. Ибо такого соотношения цены и производительности, даже на уровне обещаний, мы не встречали уже много лет.

Sapphire Radeon X700Pro

Цена $150 (рекомендованная), $250 (реальная!)	
Графический процессор	
Radeon X700Pro (420 МГц)	
Графический порт PCI Express 16x	
Видеопамять 2-нс GDDR3 (964 МГц)	
Объем памяти 128 Мбайт	
Шина памяти 128 бит	
Интерфейсы VGA, DVI, S-Video Out	
итоговый рейтинг	4,3

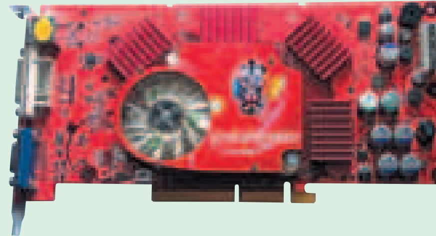
...Пока же ситуация немного иная (см. цены). Видеокарта с голубыми радиаторами и маленьким (почти бесшумным — в отличие от референсной «воздуходувки») кулером на графическом процессоре обойдется нетерпеливым поклонникам ATi-продукции дороже 6600GT. Что, впрочем, все равно оставляет карте немалые шансы на конкурентоспособность. Причиной чему передовая память и высокая частота процессора (хотя, да, о прежнем однозначном лидерстве канадцев речи больше не идет). По версии 3DMark 05, Radeon X700Pro чуть-чуть выигрывает у конкурента; в игровых тестах наблюдается примерный паритет, и лишь в DOOM 3 nvidia-продукт имеет полное преимущество.



Gainward Ultra2100LE GeForce 6800

Цена $280	
Графический процессор	
GeForce 6800LE (300 МГц)	
Графический порт AGP 8x	
Видеопамять 2,5-нс DDR (700 МГц)	
Объем памяти 128 Мбайт	
Шина памяти 256 бит	
Интерфейсы VGA, DVI, S-Video Out	
итоговый рейтинг	3,0

Задавленные по частотам, с заблокированными программно-аппаратным способом конвейерами, версии топовых чипов выступают очень невзрачно, отстают от высокочастотных разновидностей middle-end по всем пунктам, стоят же заметно дороже (это в полной мере касается и X800SE, самую малость не успевшей в наш тест. Впрочем, она заслужила бы еще худшую оценку, ибо стоит $350). Феномен объясняется просто: формально карты маркируются как полноразмерные (6800, X800), что дает возможность написать на коробке красивые слова о невероятной силе и мощи. Конечно, о том, что в 6800LE фактически работают лишь 8 пиксельных конвейеров, а положительное отличие от 6600GT на деле ограничивается 256-битной шиной, при несравнимо меньших частотах процессора и памяти, тоже напишут, но мелко и как-нибудь вскользь.



Характерно, что первоначально в nvidia планировали выпустить усеченную версию только для рынка готовых компьютеров, но это не помешало производителям карт, даже такой уважаемой компании, как Gainward, тут же нарушить запрет и выбросить эти платы в розницу. Более того, сплошь и рядом по пути в магазин индекс LE совершенно «случайно» отпадает, цены же снижать «забывают». Будьте бдительны! Разницу в производительности по сравнению с базовой версией безо всяких преувеличений можно назвать пропастью. На самом деле есть лишь одна причина, по которой вы можете выбрать эту карту. Если вы имеете отлаженный механизм обме-

на или состоите в дружественных связях с продавцами, почему бы не попробовать перебрать несколько карт и остановиться на той, в которой удастся разблокировать все 16 конвейеров, а значит — получить если не Ultra, то хотя бы подобие 6800GT? Честно предупреждаем, что без шаманства с паяльником эта процедура удается далеко не всегда, большая часть карт заблокирована аппаратно. Да, последние версии RivaTuner умеют «открывать» конвейеры на программном уровне, а в сети легко найти инструкции по аппаратному моддингу, только стоит ли говорить, что испорченную в результате пайки карту у вас даже лучший друг не возьмет?

ATi Radeon X700XT

Цена $200 (рекомендованная)
Графический процессор Radeon X700Pro (475 МГц)
Графический порт PCI Express 16x
Видеопамять 2-нс GDDR3 (1050 МГц)
Объем памяти 128 Мбайт
Шина памяти 128 бит
Интерфейсы VGA, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг 4,3

Разница в частотах невелика, поэтому наша X700Pro, например, легко взяла планку частот, характерных для XT-версии, и, думается, это будет общим местом. Имеет ли смысл переплачивать за сделанный не вами разгон, особенно когда речь идет об усеченных версиях, покупаемых из экономических соображений? Вопрос риторический, каждый отвечает на него самостоятельно. Тем более что пока даже непонятно, сколько придется заплатить за этот среднебюджетный high-end. Отрыв от той же 6600GT увеличился, но только там, где он был; что касается DOOM 3, то в нем прибавка частот картину не изменила.

Для сравнения мы включили в тест самую мощную карту предыдущего поколения на основе Radeon 9800XT. Как видите, нынешние среднебюджетники по сравнению с ней — безусловно более скоростное и выгодное приобретение.



ASUS V9999 Gamer Edition

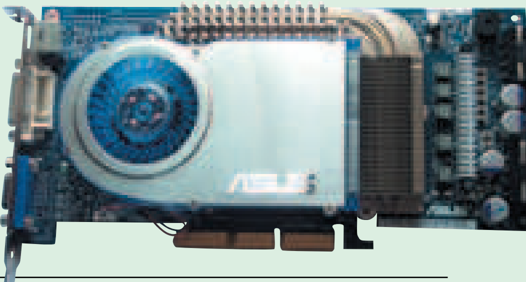
наш выбор

Цена $320
Графический процессор GeForce 6800 (350 МГц)
Графический порт AGP 8x
Видеопамять 2-нс GDDR3 (1000 МГц)
Объем памяти 256 Мбайт
Шина памяти 256 бит
Интерфейсы VGA, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг 4,5

Найти в продаже оригинальный 6800 оказалось большой проблемой! И есть серьезные опасения, что со временем ситуация не улучшится, даже напротив — дешевый сектор окончательно заселят «гадкие утята» 6800LE. Слава богу, благодаря гибкой политике nvidia производители имеют возможность подойти к созданию карт предельно творчески. К примеру, ASUS сотворила некий гибрид из 6800-го процессора и высокочастотной памяти от GT-версии. Причем использованная печатная плата также является полноразмерной, на которой собираются GT и Ultra, а учитывая запас по пропускной способности скоростной памяти, разгон процессора напрашивается сам собой. Более того, он удается в замечательных пределах: наша карта без дополнительного охлаждения и подъема напряжения удержала 470 МГц на процессоре и 1100 МГц на памяти. Таким образом, получается компенсировать отсутствие 4 конвейеров и даже обогнать Ultra-версию. Но только в том случае, если вы обеспечите карте достойное питание — рекомендуется блок мощностью 450-500 Вт; а без разгона плата заводится и на 350 ваттах.

Рассчитывать же на разблокировку самих конвейеров не стоит — отличитель-



	ASUS EAX300SE/T	ASUS EAX300	ASUS EAX600Pro	MSI RX600XT	MSI GeForce FX 5750 PCX	ATI Radeon X700
AquaMark 3, fps	15,4	19,2	23,8	32,0	24,0	—
Gun Metal Benchmark 2, 640x480/1024x768, fps	16,7	20,7/12,6	26,2/16,3	28,9/19,4	37,7/23,9	43,1/24,6
Codecreatures Benchmark Pro, 1024x768, fps	14,9	19,8	25,4	29,5	28,3	52,2
3DMark 05, Marks	767	960	1184	1417	588	2630
GT1 – Return To Proxycon, fps	3,2	4,1	4,9	5,6	2,2	12,1
GT2 – Firefly Forest, fps	2,4	2,7	3,3	4,0	1,9	7,4
GT3 – Canyon Flight, fps	3,8	5,2	6,6	8,1	3,2	13,0
Fill Rate – Single-Texturing, MTexels/s	343,4	652,8	980,2	1192,9	680,1	1248,2
Fill Rate – Multi-Texturing, MTexels/s	1299,3	1301,1	1594,8	1997,6	1574,6	3174,3
3DMark 05 Pixel Shader, fps	21,8	25,2	31,5	38,4	10,6	53,0
3DMark 05 Vertex Shader, Simple/Complex, MVertices/s	13,4/11,0	24,4/11,8	30,5/14,5	31,9/18,0	14,4/13,7	28,1/35,9
Unreal Tournament 2003, 1024x768. flyby, fps	56,2	81,0	106,7	115,4	95,6	164,5
Tomb Raider: Angel of Darkness, 1024x768, fps	14,0	19,1	24,5	36,2	13,6	40,5
Far Cry, Medium, 1024x768, fps	30,5	40,7	52,2	63,1	59,4	
Far Cry, High, 1024x768, fps	20,0	25,9	31,9	37,4	38,6	60,6
Far Cry, UHQ, 1024x768, fps						53,8
DOOM III, Medium, 640x480/800x600/1024x768, fps	30,3/20,9/13,2	41,1/28,5/18,3	53,4/37,3/23,9	65,7/46,9/30,7	46,9/33,9/23,1	
DOOM III, High, 640x480/800x600/1024x768, fps		34,9/24,9/16,6	45,6/32,6/21,7	54,2/38,3/27,1	38,1/28,3/20,0	66,4/50,0/34,6
DOOM III, UHQ, 640x480/800x600/1024x768, fps						56,1/42,3/30,2

ными признаками процессора 6800 без буквенных индексов являются 12 пиксельных и 5 вершинных конвейеров, оставшиеся 4 и 1 заблокированы программно-аппаратно (и даже наш сэмпл оказался обработанным аппаратно). Производительность? Нам понравилось. С такой картой вы безо всяких оговорок будете чувствовать себя комфортно в любой игре, включая DOOM 3 со сверхвысоким уровнем качества. Плюс наконец-то виден запас на будущее. Ну а цена... знаете, она все-таки вполне приемлемая, в отличие от представителей самой верхушки видеокарточной иерархии.

nvidia GeForce 6800GT

Цена $450

Графический процессор GeForce 6800GT (350 МГц)

Графический порт PCI Express 16x

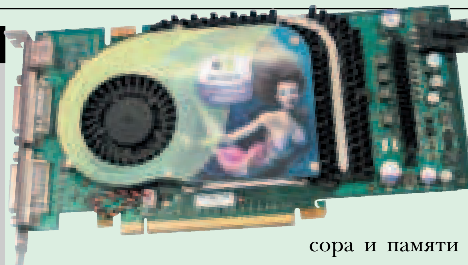
Видеопамять 2-нс GDDR3 (1000 МГц)

Объем памяти 256 Мбайт

Шина памяти 256 бит

Интерфейсы VGA, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг **4,4**



Карты на полноценном 6800GT (в отличие от!) встречаются в продаже очень широко и под самыми разными марками. И всяк норовит выставить свои частоты процессора и памяти — глаза разбегаются! В итоге, для тестов использовался референсный сэмпл (но к этой теме, вероятно, еще придется вернуться). Поскольку отличия от Ultra сводятся к пониженным частотам, но даже память использована такая же, как и в старшей модели, с минимальными таймингами, никаких проблем с доводкой частот до максимума (и даже выше) не наблюдается. Но вы и безо всякого разгона едва ли найдете вне синтетических тестов игру и режим, оправданный с точки зрения влияния на качество, в котором производительности этой карты не хватило бы для всеобъемлющего счастья.

Учтите только, что в реальных играх ближайшего будущего для полного раскрытия потенциала такой карты будет требоваться не просто любой мощный процессор, но именно и только одна из старших моделей (в наших тестах влияние ЦП можно наглядно наблюдать на примере DOOM 3). В противном случае разница по сравнению с картами, находящимися на ступеньку ниже, будет едва заметной.

PowerColor Radeon X800Pro

Цена $450

Графический процессор Radeon X800Pro (473 МГц)

Графический порт AGP 8x

Видеопамять DDR (890 МГц)

Объем памяти 256 Мбайт

Шина памяти 256 бит

Интерфейсы VGA, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг **4,2**

Несмотря на сохранение высокой частоты процессора, карты на X800Pro усечены в большей степени, чем GeForce 6800GT, и архитектурно их можно приравнять к 6800: те же 12 пиксельных конвейеров, заблокированных также не только в BIOS, но и аппаратно. На карте перерезана дорожка; подобная практика встречалась у процессоров Athlon XP и, как вы помните, лечилась токопроводящим клеем или пайкой; ту же процедуру можно попробовать и сейчас — безо всякой, естественно, гарантии.

Учитывая одинаковый уровень цен, признаем явное преимущество полноценного GeForce 6800GT. Кстати, X800Pro существует только в AGP-версии, тогда как 6800GT можно купить в расчете на любой графический порт.



Спасибо! *Редакция Game.EXE сердечно благодарит компании 3Logic (www.3l.ru), USN Computers (www.usn.ru) и московские представительства компаний ATi (www.ati.com), nvidia (www.nvidia.com) и Leadtek (www.leadtek.ru) за предоставленные на тестирование видеокарты.*

Sapphire Radeon X700Pro	ATI Radeon X700XT	PowerColor Radeon 9800XT	Leadtek WinFast GeForce 6600	Gainward Ultra2100LE GeForce 6800LE	Leadtek WinFast GeForce 6600GT TDH	PowerColor Radeon X800Pro	ASUS V9999 GE	nvidia GeForce 6800GT
—	—	46,3	34,6	42,2	54,0	55,7	56,3	59,1
48,6/29,2	53,4/34,4	45,3/31,7	42,6/33,9	—	54,3/46,4	61,2/48,7	57,2/47,7	64,3/49,5
57,9	63,2	52,2	37,0	48,4	55,0	72,4	64,9	72,8
2935	3259	2660	1754	2028	2855	3974	3122	4350
13,5	15,0	11,5	6,6	7,8	10,1	16,5	14,3	18,5
8,2	9,1	7,6	5,5	6,1	8,9	11,3	8,2	12,4
14,6	16,3	13,8	9,6	11,2	16,4	21,4	16,6	24,3
1530,7	1848,9	2112,4	1092,4	2371,9	1885,1	2659,3	2976,3	2861,4
3389,6	3773,5	3331,0	2382,9	2388,6	3988,0	5619,8	4169,2	5417,3
60,9	69,8	51,2	49,7	54,1	84,8	102,9	91,7	134,3
33,7/38,7	40,7/43,1	44,6/29,5	22,6/14,6	30,8/21,5	35,2/24,8	50,2/43,6	41,7/29,4	43,4/33,1
189,2	211,0	209,4	144,1	181,6	215,6	237,2	216,1	251,3
44,3	48,5	50,2	27,3	46,5	35,6	55,7	69,4	73,2
67,9	75,3	82,7	54,3					
60,8	68,1	61,5	40,1	63,5	60,6	73,4	72,1	77,8
73,6/57,5/40,1	80,7/65,3/46,5		79,9/67,8/50,2	83,0/75,0/60,9	86,8/85,0/73,8	84,0/80,9/68,2	83,9/83,5/78,1	85,7/85,4/84,0
64,3/49,4/35,3	72,3/57,4/41,3	64,3/ /39,5	51,3/43,0/32,1	70,1/61,4/49,1	58,7/53,1/41,6	81,4/75,3/62,6	83,1/81,9/75,0	83,5/82,6/81,0

Не будите бабушку!

Дмитрий Лаптев

(Продолжение. Начало см. в #11.)

На фоне страстей, бушующих на рынке видеокарт, процессоров и прочих жизненно важных элементов игрожелеза, мы, вопреки всему, продолжаем наше неторопливое исследование персональных устройств звукоизвлечения — наушников... Перед нами... модели побольше... подороже... но и звучат они поинтереснее...

Вместо шапки

Как известно, о максимальной цене в отношении акустики говорить некорректно. Относится это и к наушникам; хрестоматийный пример — Sennheiser Orpheus HEV90, стоящие порядка, гм, $6000. Конечно, ЭТИ «уши» не предназначены для походных условий, да и дома, чтобы их подключить, а потом получить максимальную отдачу, прежде придется собрать комплекс соответствующего уровня и цены. Но если не забираться в high-end-дебри, можно обнаружить великое множество моделей, стоящих не запредельно дорого, но все же и не копейки. Добавочный бюджет приходится на неодимовые магниты, особые формы чашек, уникальный материал диафрагм, а главное — долгие инженерные человеко-часы, потраченные на доводку всего этого хозяйства в сборе, дабы звучание порадовало взыскательного аудиофила.

Есть у дорогих наушников и общее свойство, которое сильно снижает их ценность в глазах людей подвижных, спортивных и просто активных. Весят серьезные модели не в пример больше бюджетных «затычек» или простеньких накладных моделей и полностью оправдывают свое название, то есть надеваются на уши и — по нашей классификации — поголовно относятся к классу полноразмерных. Иначе никак. Большую диафрагму (от 4 см в диаметре) спрятать в маленький корпус невозможно. Протокольно говоря, такие наушники созданы для стационарных условий эксплуатации, хотя и на улице можно встретить людей с подобными аппаратами на голове. Действительно, уши с такими приборчиками на них почти не мерзнут.

В теории, несмотря на вес, полноразмерные наушники должны надежно держаться на голове и при этом не давить ни на саму голову, ни на уши. Но действительность не всегда бывает столь радужной. Приступим?

Встречайте во втором раунде тестирования в меру высокобюджетные наушники.

Sennheiser HD202

Цена	$25
Тип	Закрытые
Материал отделки	Кожзаменитель
Длина шнура	3 м
Чувствительность	115 дБ
Частота воспроизведения	18-18 000 Гц
итоговый рейтинг	3,9

Продукция немецкой компании «Зенхайзер», пожалуй, чаще всех остальных ассоциируется у наших соотечественников с понятием «дорогие наушники», причем любимы сии изделия не только (и не столько) за качество исполнения или удобство, но, субъективно, за всегда богатое звучание. Пусть сторонники чистого hi-fi ругаются на явное приукрашивание и просто тембральное облагораживание звука, но если потребителям нравится, почему бы не потрафить?

Наушники и впрямь дают оглушительное звучание даже на среднем уровне громкости, демонстрируют приятный бархатный бас и для своей цены звучат в целом достойно. Хотя рассчитаны явно не на классику, где им недостает детальности, прозрачности звучания, а на modern rhythms, о чем честно сообщается в описаниях. В играх тоже наличествуют и басовые эффекты, и неплохое позиционирование источников. Дело, впрочем, портит отчетливый фон, прослушиваемый в паузах даже на невысокой громкости. Также мы не можем похвалить эти наушники за удобство ношения — чашки небольшие, поэтому кожзаменитель прижимается прямо к ушам, что не способствует достижению максимального комфорта. Хотя сильного давления сами наушники не оказывают, поскольку весят немного, а значит, двигаться в них можно вполне свободно. Неплохая, но далеко не лучшая модель нашего теста.



Altec Lansing AHP512
Цена $25
Тип Закрытые
Материал отделки Кожзаменитель
Опции Регулятор громкости
Длина шнура 3 м
Чувствительность н.д.
Частота воспроизведения 20-20 000 Гц
итоговый рейтинг 3,2

Аналогичные кожзам-ушки будут находиться в постоянном и плотном соприкосновении с ушными раковинами, чем, увы, будут не только давить на них, но и мешать воздухообмену. Весят AHP512, к счастью, немного, поэтому больших неудобств не создадут. Главный же недостаток – в качестве звучания: звук глуховат, картина страдает во всем частотном диапазоне.



Причем неестественность проявляется не только на классике, она вполне отмечается и на музыке популярной, что уж совсем нехорошо. Вместо басовых ритмов слышно одинаковое невыразительное порыкивание, как в каком-нибудь дешевом сабвуфере. Эх, почти разочарование.

Altec Lansing AHS502
Цена $35
Тип Закрытые
Материал отделки Кожзаменитель
Опции Микрофон, регулятор громкости
Длина шнура 3 м
Чувствительность н.д.
Частота воспроизведения 20-20 000 Гц
итоговый рейтинг 3,8

Чтобы не оставлять столь почтенную марку на нерадостной ноте, мы протестировали еще одну модель, отличающуюся не только большей ценой, но и встроенным микрофоном. По удобству ношения она оказалась еще менее приемлемой, чему виной маленький диапазон регулировки, – поэтому особо головастые субъекты вообще не смогут натянуть на себя данные наушники. Зато качество звучания заметно выше, слушать уже хочется, а высокие частоты даже радуют. Можно не морщась прикоснуться к классической музыке, а от современной просто сойти с ума. Басы, правда, по-прежнему не отличаются расчатистостью, но в нужных местах соответствующие ритмы слышатся. Иначе говоря, звучание не поражает, но и не раздражает. То же самое можно сказать и в отношении звука в играх. И если бы модель удобнее держалась на голове, то получила бы гораздо более высокую оценку.



Nady QH560
Цена $39
Тип Открытые
Материал отделки Велюр
Длина шнура 3 м
Чувствительность 110 дБ
Частота воспроизведения 20-20 000 Гц
итоговый рейтинг 4,5

специальный приз

Разрешите доложить: совсем другая картина! будто бы вату из ушей вынули! Звук резкий, объемный, высокие частоты действительно отдаются в барабанных перепонках. Симфонический оркестр, да и только! Приятное велюровое покрытие, чашки большого диаметра не давят на уши. В таких наушниках действительно можно просидеть долго, хотя, конечно, абсолютным идеалом по части эргономики они не являются – лишь первым приближением к нему.



Для прослушивания качественных записей эта модель подходит значительно лучше любой другой в текущем раунде нашего тестирования; однако сжатые форматы наушники не жалуют, в уши сразу же бросаются все огрехи записи, и удовольствие от прослушивания очень скоро улетучивается. Впрочем, именно такое поведение и требуется от «студийных, мониторных открытых наушников», каковыми являются Nady QH560. По этой же причине в играх звук кажется игрушечным и слабо впечатляет.

Что остается нам? Выдать позолоченный, как аудиоштекер этих наушников, спецприз за самое голосистое звучание.

AKG K-66

Цена $32	
Тип Открытые	
Материал отделки Кожзаменитель	
Длина шнура 3 м	
Чувствительность 96 дБ	
Частота воспроизведения 18-20 000 Гц	
итоговый рейтинг	4,3

Модели из серии «K» компании AKG относятся к тому же классу, что и рассмотренные выше Nady, но звучат совершенно иначе. Звук не такой пронзительный, как в Nady, хотя для «сжатой» музыки и игр, как мы только что выяснили, это было бы к лучшему. Но... О низких частотах снова забыли, отчего звук получился откровенно невыразительным, особенно если учесть еще и невысокую детальность картины. Словом, вроде бы качественные наушники, но в части стимуляции каких-либо эмоций у слушателя (как положительных, так и отрицательных) налицо откровенный провал. Лишь достойную стереопанораму можно отнести к однозначно положительным свойствам данной модели. При отсутствии сигнала слышен незначительный акустический фон.



Зато по удобству крепления AKG K-66 оказались одними из лучших. Толстый кожзаменитель, конечно, проигрывает по тактильным ощущениям велюру, но сама конструкция оголовья достойна самой высокой оценки. Наушники держатся на голове в меру свободно, чтобы не жать, но в то же время довольно надежно, чтобы не сваливаться, даже при проявлении слушателем признаков бурной физической активности.

Philips SBC HP840

наш выбор

Цена $40	
Тип Открытые	
Материал отделки Велюр	
Длина шнура 4 м	
Чувствительность 105 дБ	
Частота воспроизведения 8-29 000 Гц	
итоговый рейтинг	4,5

Удобные, хоть и самые большие и тяжелые (300 г) наушники нашего теста, в таких можно просидеть вечность. Субъективно они не воспринимаются как тяжелые, хотя в движении будут непременно ощущаться на голове, и нетренированный меломан вскоре будет утомлен.

Звук исключительно мощный и богатый: по качеству воспроизведения низких частот эта модель лидирует с большим отрывом; но про высокие частоты и середину тоже не забыли — наушники отрабатывают достойно во всем частотном диапазоне. Как следствие, неплохая стереопанорама. В отличие от мониторных Nady, в этих наушниках можно не без удовольствия слушать и музыку, упакованную в MP3, и просто записанную с ограниченным частотным диапазоном. Philips SBC HP840 не приукрашивают звучание, но и не выпячивают недостатки записи. А в играх со всей очевидностью сказывается глубокая проработка басов.



Также отметим очень длинный, крепкий шнур с позолоченными разъемами на обоих концах (заделанный в корпус шнур кажется нам более жизнестойким решением, ведь лишнее соединение означает дополнительную вероятность потери контакта; с другой стороны, если с самим кабелем что-то случится, его нетрудно заменить). А еще в этих наушниках, несмотря на открытую схему, проблематично услышать какие-либо звуки извне, даже при минимальной громкости.

Sennheiser HD497

Цена $58	
Тип Открытые	
Материал отделки Кожзаменитель	
Длина шнура 3 м	
Чувствительность 112 дБ	
Частота воспроизведения 24-22 000 Гц	
итоговый рейтинг	3,9

Пусть для Sennheiser такая цена не является признаком дорогой модели, но по абсолютной величине для наушников это неплохой уровень. Как мы только что установили, великолепные экземпляры можно приобрести дешевле. Но что поделаешь — снова первым в уши бросился паразитный фон, пусть и слабо выраженный, и незаметный даже на фоне негромкого полезного сигнала, но, как говорится, «бросающий тень». Других претензий к звучанию нет: прозрачное, приятное, детальное, качественное и так далее. Пусть особого ощущения «оркестра в ушах», как у Nady, или могучей басовой поддержки, как у Philips, мы не услышим, но придираться к качеству можно лишь субъективно, в целом — уровень более чем достойный своей цены. Современная ритмичная музыка удается Sennheiser HD497 лучше всего, но и классику послушать можно. В играх наушники занимают второе место после предыдущей модели нашего теста.



Ну а весомые штрафные очки модель получила за эргономику. Снова маленькие чашки, отделанные кожзаменителем, всерьез давят на уши и портят настроение. Конечно, в компьютерном клубе такое явление допустимо (но кто покупает Sennheiser в клуб?), дома же хочется большего комфорта.

(Окончание следует.)

Спасибо! *Редакция Game.EXE искренне благодарит компании Alliance (www.alliancegroup.ru), Multimedia Club (www.mpc.ru) и московское представительство компании Philips (www.philips.ru) за предоставленные на тестирование наушники.*

Угроза обществу



Def Jam: Fight For New York выглядит следующим образом: три толстых, увешанных бижутерией негра, сопя, возятся на строительной площадке, а маленький тощий белый в мешковатых штанах прыгает вокруг и кричит: «Ну дайте я его стукну!». Это, может быть, и не идеальный файтинг, но точно одна из самых смешных, брутальных и захватывающих игр, виденных мною на PS2 за всю историю существования последней.

Def Jam: Fight For New York

www.eagames.com/official/defjam/fightforny/us/index.jsp
жанр: Гангста-файтинг
платформа: Microsoft Xbox, Sony PlayStation 2
разработчик: EA Canada
издатель: Electronic Arts (www.ea.com)







Нью-Йорк слезам не верит

Fight For NY — вторая инсталляция в серии игр Def Jam, повествующей о шекспировских страстях, кипящих в среде городских гангста-рэпперов средней руки. Собственно, как моментальный снимок антрацитовой субкультуры Fight For может поспорить даже с таким гигантом, как GTA: San Andreas (в следующем выпуске!). После Fight вы будете знать ВСЕ о том, как, во что и за сколько одеваются, а также какие прически, татуировки и ювелирные украшения практикуют музицирующие гопники. Серия ориентирована на Xbox, и PS2-инсталляция традиционно ущербна в графическом департаменте. Скажем, гениальная сцена схватки под дождем, где серьезно избитый участник доползает до куска стальной трубы, подкрадывается сзади и просто УНИЧТОЖАЕТ своих противников, дико вопя «КТО ТЕПЕРЬ ПАПОЧКА?! НУ, КТО ТЕПЕРЬ ПАПОЧКА?!!», на Xbox смотрится несравнимо лучше. Хотя бы потому, что тела бойцов там блестят под дождем.

Но графика здесь, конечно, не главная и даже не второстепенная вещь. Думаете, главная — боевая механика? Нет! Я был безнадежно влюблен и погружен в рэпперские житейские коллизии (в каких штанах уместно показаться в подземном бойцовском клубе? Не высмеют ли ребята мой пластиковый «Таймекс»? С какой девицей пойти — той ли, за которую мне дали по морде вчера, или той, за которую били ногами сегодня?) задолго до того, как разобрался с тонкостями выживания на ринге. Это, как ни крути и ни издевайся, срез жизни, шанс почувствовать себя кем-то другим, интереснейшая криминальная история о Простом Пареньке, Принятом в Банду. В процессе уличных боев наш герой познает Настоящую Дружбу, Чистую Любовь, Гнусное Предательство, Искушение Успехом и тому подобные беспроигрышные варианты. Двадцать с лишним часов ТВ-драмы (уч. Айс-Ти, Дэнни Трехо, Снуп Дог и др.) пролетают как один миг.

Подозрительное лицо

Процесс поглощения и переваривания игрока начинается до того, как просвистит первый кулак, до того, как игрок примерит первую шляпу в магазине, и даже до того, как великолепно небрежный продавец в ювелирном магазине покажет постоянному клиенту часы за 83 тысячи долларов...
Все просто и гениально: измочаленный полицейский сидит в своем участке и пытается составить фоторобот нападавшего. Постепенно из серий оттопыренных ушей, густых сросшихся бровей и тяжелых свинцовых взглядов образуется наше альтер эго. Одухотворенное лицо в такой программе сконструировать не так-то просто. Хочется Брэда Питта или хотя бы Эдварда Нортона, а получается еще один мужичонка характерной наружности.
Все белые альтер эго выглядят неонацистами (даже до того, как покрываются с головы до ног кельтской символикой), все черные — профессиональными похитителями автомагнитол (даже без коллекции тюремной живописи). Специфика.
Но все это как-то отступает на задний план, когда случайный зритель огреет нашего заботливо выстроенного и наряженного аватара шваброй по затылку...
Fight For NY — незамысловатый гибрид файтинга и симулятора рестлинга, упор в котором делается не на богатство и четкость, а на красоту движений. Бойцы могут уметь кикбоксировать, знать айкидо или кунфу, но в конечном счете все сводится к тому, кто первым зажмет череп противника между ограждением и подошвой, воткнет гада в игральный автомат или (с незначительной помощью публики) спляшет у него на хребте брейк-данс. Сколько бы ни длился бой и какую бы технику ни демонстрировал противник, победить можно нокаутом, двумя-тремя решительными движениями.

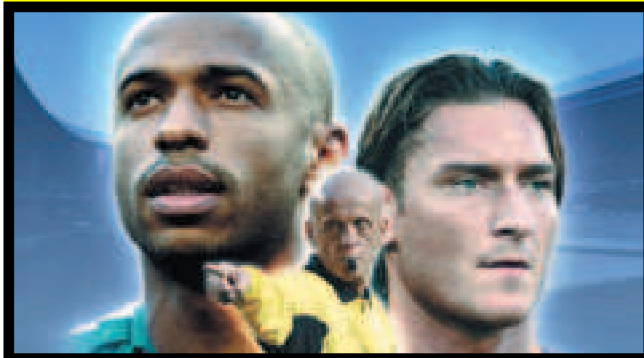
P.S.

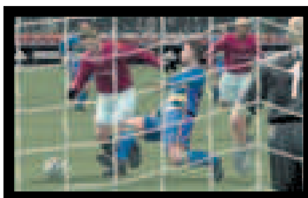
После победы: искореженное тело противника, кровь на полу дрянного бара и гнутый гаечный ключ неподалеку. Решительные движения чаще всего подразумевают использование слесарного инструмента.

Футбол и психотерапия

Pro Evolution Soccer 4

www.pes4.net
жанр: Футбольный симулятор
платформа: Sony PlayStation 2
разработчик и издатель: Konami (www.konami.com)









В 2003 году серия Pro Evolution Soccer (она же Winning Eleven) достигла той точки развития, после которой уже нельзя что-то улучшить. Третья часть являлась абсолютной симуляцией футбола — симуляцией, превзошедшей оригинал. Правила, движения игроков, физика мяча там были слишком уж футбольными для футбола. В настоящем футболе так не судят, не двигаются, не играют.

Метаморфозы

Но вот пришло время делать четвертую часть. Konami оставалось или выгнать всю команду девелоперов-перфекционистов на улицу и начать производство совершенно новой игры, или... пойти по пути намеренного ухудшения качества симуляции. PES4 выглядит и играется ну в точности как PES3. Только вот осуществляя все те же наработанные сотнями часов тренировок действия, опираясь на проверенные временем большие тактические и маленькие футбольные хитрости, ты никак не можешь забить. Тебе все время чуть-чуть чего-то не хватает.
То игрок двигается слишком быстро, то мяч — слишком медленно, но в результате смертельный удар головой в пустые ворота так и остается ненанесенным. Спортсмены самую малость затягивают отдельные движения, они куда более неуклюжи в индивидуальных физиологических контактах, и все чаще при пустяковых, казалось бы, столкновениях то одного, то обоих участников уносят на носилках. И в игру они возвращаются далеко не всегда. Оставшись без четверти команды, понимаешь, что Konami коварно вживила в PES ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ ФАКТОР.
В PES3 не было места глупым техническим ошибкам — там были ошибки тактические, обусловленные неловким обращением с геймпадом или неграмотным командованием. AI, конечно, всегда старался как мог. В PES4 искусственный интеллект может проворонить. Может не успеть. В конце матча у элитнейших команд проваливается линия обороны, игроки не успевают к точке вброса из-за боковой, они со вкусом совершают детские ошибки как в своей, так и в чужой штрафной — и трудно сказать, что ужаснее...
Это не дефекты AI, нет, это изысканная симуляция несовершенства бороздящих газон гомо сапиенс. Игра стала рваной, безумной, неровной и, как следствие, куда более непредсказуемой — и интересной.
Плюс монструозные судейские ляпсусы!
В PES3 образцовое исполнение комбинации не гарантировало, что ты забьешь мяч. В PES4 образцовое исполнение не гарантирует, что тебя не унесут на носилках с «горчичником» в личном деле.
Лицензированные звезды стали куда более явственны и ценны — ведь все наши приказы проходят через плотный фильтр индивидуального мастерства игроков. Следовательно — менеджмент, следовательно — ручная калибровка расстановки на поле, следовательно — персональные задания на игру, следовательно, следовательно, следовательно...
Без шуток — полагаясь только на себя, на уровне сложности «пять звездочек» (а есть еще и секретный «шесть звездочек»!) в PES4 невозможно забить НИ ОДНОГО мяча. А если пригласить товарища в «кооператив», число дурацких ошибок на поле вырастет в два раза. В лучшем случае...

Проекция

И все же: PES4 выглядит и играется ну в точности как PES3. На не слишком замутненный философскими тонкостями взгляд, Konami не поменяла в игре НИЧЕГО. Гениальная компания понадеялась на то, что за год изменились игроки в Pro Evolution Soccer.
Они слишком долго вглядывались в зеленый прямоугольник. Кто-то переболел футболом, и поле для него — средство медитации, аналог аквариума с золотыми рыбками. Кто-то ушел в игру слишком глубоко и отчаянно ищет повод начать все сначала, с другой командой и в другой лиге. Кто-то...
Выпуская игру без всяких видимых изменений, Konami поступила проще многих сиквелостроителей и уж точно честнее изготовителей ежегодных спортивных аддонов. PES4 не хвастается сомнительными достижениями в графическом департаменте или новыми вариантами насилия над правой аналоговой рукоятью. Он говорит: «Я все тот же. Играйте в меня, если хотите. Простите меня, если можете».

P.S.

PES4 – воплощение всех причин, по которым наш умопомрачительный журнал не пишет о спортивных играх на регулярной основе. Он же – воплощение всех причин, по которым о спортивных играх стоит (иногда) писать.

Адриана!

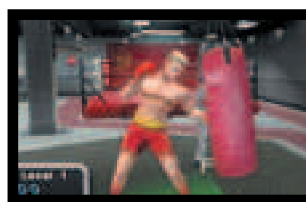


Rocky Legends отслеживает жизненные и творческие пути таких животрепещущих героев современности, как Клаббер (мистер Ти), Апполо Крид (Карл Везэрс) и Иван Драго (Дольф Лундгрен). Как? Вы недоуменно пожимаете плечами? Делаете вид, что не понимаете, о ком я? Зря.

Rocky Legends
www.rocky-legends.com
жанр: Симулятор кинобокса
платформа: Microsoft Xbox, Sony PlayStation 2
разработчик: Venom Games
издатель: Ubisoft (www.ubi.com)







Тело умрет

Прямо скажем, мало что на этом свете так поднимает настроение, как картина «Окровавленный Рокки Бальбоа сокрушает противника под музыку Билла Конти».
Rocky Legends — игра безусловно положительной энергетики. Там, может быть, налицо дрянная графика и шизофреническая разобщенность разных игровых режимов, да и конкуренции с серьезными боксерскими симуляторами она, если честно, не выдерживает, но... Когда видишь гордый, пусть и немного помятый профиль Сталлоне, когда слышишь смачный хруст, который производит затянутый в красную перчатку кулак, вошедший в соприкосновение с челюстью коммунистического антиспортсмена, и первые аккорды Gonna Fly Now ненавязчиво вплетают себя в шумовое сопровождение... Тогда, господа, приходит пора перестать выстукивать аккорды на кнопках и дивиться, до чего молодой Сталлоне похож на старого Жана Рено. Приходит время тихо, нежно прижать геймпад к груди и счастливо улыбнуться с полным осознанием того, что этот игровой опыт ты не забудешь до конца своих дней. Уж простите за лирику.
Помимо Рокки, в режиме карьеры можно поиграть за Драго (головокружительная боксерская судьба в заснеженных русских полях), Апполо Крида (бои на черно-белом телевидении, изящно пародирующие достижения Мохаммеда Али) и Клаббера (жестокая тюремная драма, параллельная карьере понятно какого реального боксера). Десятки безымянных противников перемалываются в кровавую кашу, в промежутках звезды колотят легкую и тяжелую груши, жмут пресс и прыгают через скакалочку. Драго, впрочем, вместо скакалочки налегает на изощренный русский вариант беговой дорожки.

Как Майк

Rocky Legends — плохой боксерский симулятор. Он использует фиксированные наборы ударов, что в эпоху Fight Night 2004 совершенно немыслимо. Никакого творчества в боях нет — нельзя плести комбинации самому, имитировать технику знаменитых спортсменов по своему выбору. Нет, здесь мы быстро-быстро набираем заученные секвенции (их много десятков), а уж Рокки на экране дерется как Рокки, Клаббер — как Клаббер, и т.д. Собственно, по механике Rocky Legends ближе к Athens 2004, нежели к Knockout Kings. Это в чистом виде упражнение на выносливость. Но все, что я говорил о гуманистической ценности «Афин», справедливо и для «Рокки». Каждый выигранный бой — гимн человеческому духу, победа в первую очередь над самим собой, над своими немеющими на кнопках пальцами.
Тренировки — дурацкие встроенные аркадки, никакого отношения к действу на ринге не имеющие. Они ничему не учат. Более того, режим карьеры никак не согласован с режимом единоборств — нельзя драться бойцами индивидуальной настройки, прилежное прокачивание своего громилы — фикция в чистом виде.
Все, казалось бы, собрано из самых простых компонентов. Одна отжившая свое лицензия от MGM. Два картонных бойца. Один ринг с окрестностями, прорисованными так тщательно, что становится ясно, насколько же все-таки разработчикам мучительно скучно было делать боксерский симулятор...
Но добавьте музыку и геймплей, ненавязчиво толкающий нас в сторону хорошо знакомой по фильмам размашистой тактике «блокируй его удары своим лицом и красиво цепляйся за канаты», и сухая спортивная игра расцветет в героический эпик. Если на действия игрока есть кому посмотреть, то во второй половине боя аудитория будет встречать восторженными воплями каждый удачный удар Рокки, а после решающего апперкота вскочит на ноги. Да и сам игрок вскочит, ликующе потрясая в воздухе геймпадом, будьте уверены. Почему так происходит — я не знаю. Почему подобные чувства вызывает игра про Рокки, а, скажем, новый файтинг Mortal Kombat: Deception оставляет и участников, и зрителей совершенно равнодушными?

P.S.
Все нокдауны и нокауты в Rocky Legends выглядят одинаково: вовремя набранная комбинация, звездочки вокруг головы противника, супердар. Никаким другим способом сбить бойца с ног нельзя. Впрочем, это было бы не по законам киносерии...